

Technická univerzita v Liberci  
FAKULTA PEDAGOGICKÁ

---

**Katedra:** ANGLICKÉHO JAZYKA

**Studijní program:** UČITELSTVÍ PRO ZŠ

**Studijní obor:** UČITELSTVÍ PRO 1. STUPEŇ ZÁKLADNÍ ŠKOLY

VYUŽITÍ POČÍTAČŮ K PROCVIČOVÁNÍ  
GRAMATIKY PŘI VÝUCE ANGLICKÉHO  
JAZYKA

USING COMPUTERS FOR PRACTISING GRAMMAR  
IN EFL CLASSES

**Diplomová práce:** 2006–FP–KAJ

**Autor:**

Daniela AKRMANOVÁ

**Podpis:**

---

**Adresa:**

Ruprechtická 746/111

460 14, Liberec 14

**Vedoucí práce:** PaedDr.. Zuzana Šafková, CSc, M.A.

**Počet**

stran	slov	obrázků	grafů	tabulek	pramenů	příloh
69	16817	10	6	0	26	1

V Liberci dne: 20. 4. 2007

## Prohlášení

Byla jsem seznámena s tím, že na mou diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci (TUL) nezasahuje do mých autorských práv užitím mé diplomové práce pro vnitřní potřebu TUL.

Užiji-li diplomovou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědoma povinnosti informovat o této skutečnosti TUL; v tomto případě má TUL právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Diplomovou práci jsem vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím diplomové práce.

V Liberci dne: 20. 4. 2007

Daniela Akрманová

.....

## ANOTACE

### **Využití počítače k procvičování gramatiky při výuce anglického jazyka**

Diplomová práce se zaměřuje na ověření možnosti běžného a pravidelného používání počítačů při procvičování gramatiky v rámci výuky anglického jazyka na základní škole. Práce je zaměřena na gramatiku probíranou v souladu s učebnicovou řadou Project 1 – 4, a proto hodnotí zejména zdroje s ní kompatibilní. Jedná se především o výukový program Terasoft Angličtina a webové stránky vydavatelství Oxford University Press s online procvičováním.

Součástí práce je praktický projekt uskutečněný v 5. – 9. ročníku základní školy, jehož záměrem bylo ověření efektivity interaktivních aktivit při výuce anglického jazyka. Cílem bylo pomoci žákům lépe porozumět gramatickým jevům a umět je použít v různém kontextu, ale také naučit je samostatné práci a motivovat je tak daleko intenzivněji k výuce anglického jazyka.

Ověření správnosti navržených aktivit bylo realizováno cíleným pozorováním žáků při výuce a následnými reflexemi, zhodnocením výsledků jejich práce a analýzou odpovědí dětí, které uvedly v dotazníku. Na základě tohoto hodnocení je možné stanovit, že procvičování gramatiky na počítači je motivující i efektivní a zdokonaluje proces učení.

## ANNOTATION

### **Using Computers for Practising Grammar in EFL Classes**

The diploma thesis deals with investigating the possibility of everyday, regular use of computers in practising grammar within English lessons at basic school. The thesis focuses on grammar that corresponds with the textbook series Project English 1 – 4 and therefore it evaluates the sources that are compatible with this material. These sources include educational programme “Terasoft Angličtina“ and Oxford University Press web pages with on-line practice.

Part of the diploma thesis is a professional project, realized at 5<sup>th</sup> – 9<sup>th</sup> grades at basic school, which aimed to prove effectiveness of interactive activities used in English lessons. The project was designed to help the learners better understand various

grammar issues and use them in different contexts, and also to direct them to independent work and therefore motivate them more intensively to learning English.

In order to evaluate the whole project, the following means of evaluating were used: focused observation of the learners during lessons, follow-up reflections, evaluation of learners' results in tests, and finally analysis of the outcomes of the questionnaire. Based on this evaluation it is possible to conclude that practising grammar with the use of computer is motivating and effective, and thus improves the whole process of learning.

## **DIE ANNOTATION**

### **Die Verwendung des Computers bei der Grammatikdurchübung im Englischunterricht**

Die Diplomarbeit ist auf die Überprüfung der Möglichkeit üblichen und regelmäßigen Verwendung des Computers bei der Grammatikdurchübung im Rahmen des Englischunterrichts in der Grundschule abgezielt. Die Arbeit ist auf die Grammatik, durchnehmende in der Harmonie mit der Lehrbücherreihe Project 1-4 abgezielt, und deshalb bewertet besonders die Quellen, die mit ihr kompatibel sind. Es handelt sich vor allem um das Schulungsprogramm Terrasoft Englisch und die Webseiten von dem Verlagshaus Oxford Press mit online Durchübung.

Der Bestandteil der Arbeit ist das praktische Projekt realisiert in den 5. –9. Klassen der Grundschule, dessen Absicht die Verifikation der Effektivität von den interaktiven Aktivitäten war. Das Ziel war helfen den Schülern besser die grammatische Phänomenen verstehen und im verschiedenen Kontext verwenden, sondern auch die Schülern zu selbstständigen Arbeit führen und für den Unterricht von der Englischen Sprache mehr intensiver motivieren.

Die Überprüfung der Richtigkeit der vorgeschlagenen Aktivitäten wurde mit der gezielten Anschauung der Schülern bei dem Unterricht und nachfolgenden Reflexen realisiert, bei der Bewertung der Resultaten ihrer Arbeit und bei der Analysis von Antworten, die Kinder im Nachfragzettel eingeführt haben. Auf der Basis von dieser Auswertung kann man festlegen, dass die Durchübung der Grammatik mit Verwendung des Computers motivierend und effektiv ist und den Lernprozess fortbildet.

## **Poděkování**

Chtěla bych tímto poděkovat vedoucí mé diplomové práce,  
PaedDr. Zuzaně Šaffkové, CSc, M.A., za odborné vedení, podnětné rady a také za čas,  
který mi ochotně věnovala při konzultacích.



## **Obsah**

1. Úvod .....	9
2. Využití počítačů ve výuce .....	9
2.1. Materiální vybavení .....	10
2.2. Počítačová gramotnost učitelů .....	11
2.3. Klady a zápory využívání počítačů .....	13
2.4. Role učitele při výuce s počítačem .....	15
2.5. Počítače a ŠVP.....	15
2.6. Výhody počítačů při výuce cizích jazyků.....	16
2.7. Konkrétní způsoby využití počítačů při výuce angličtiny.....	17
2.7.1. Výukové programy .....	18
2.7.2. Tvorba vlastních materiálů - program Hot Potatoes .....	19
2.7.3. Internet a e-mail .....	20
2.7.4. Zdroje kompatibilní s učebnicemi Project .....	22
3. Výuka gramatiky .....	25
3.1. Definice a obsah gramatiky .....	25
3.2. Obecné přístupy k výuce gramatiky .....	26
3.3. Cíle procvičování gramatiky .....	28
3.4. Základní techniky procvičování gramatiky .....	28
3.5. Ústní a písemné procvičování .....	30
3.6. Gramatika v učebnicích Project .....	31
4. Metodika procvičování gramatiky prostřednictvím PC .....	32
4.1. Stanovení cíle .....	32
4.2. Příprava žáků .....	33
4.3. Organizace práce v počítačové učebně .....	34
4.4. Hypotéza .....	36
5. Návrh projektu .....	36
5.1. Teorie .....	36
5.2. Metodika výzkumu .....	37
5.3. Kritéria vypracování aktivit .....	37
5.4. Kritéria hodnocení projektu .....	38
6. Projekt .....	39

6.1. Aktivita č.1 .....	39
6.2. Aktivita č.2 .....	43
6.3. Aktivita č.3 .....	47
6.4. Aktivita č.4 .....	51
6.5. Aktivita č.5 .....	55
7. Zhodnocení projektu .....	59
7.1. Vlastní reflexe .....	59
7.2. Vyhodnocení aktivit .....	60
7.3. Vyhodnocení dotazníku pro žáky .....	60
8. Závěr .....	65
Seznam literatury .....	67
Internetové zdroje .....	68
Příloha – dotazník pro žáky .....	69



## **MOTTO:**

**Počítač nemůže nahradit učitele, ale může být jeho významným pomocníkem.**

## **1. Úvod**

Technologie mají v životě moderního člověka nezastupitelné místo. V současné době se stále zvyšuje role informačních a komunikačních technologií, mezi které řadíme i počítače. Život bez nich si již mnoho lidí nedovede představit a schopnost jejich ovládání je často nezbytná i pro profesní uplatnění a kariérní postup. Jedná se o oblast, která se velmi rychle vyvíjí, a proto je nutné se soustavně učit novým věcem. Mladí lidé mají oproti starší generaci velkou výhodu v tom, že se s počítačem seznamují již od prvního stupně základní školy a pokud jejich rodina vlastní počítač, tak mnohdy i dříve. Počítače dnes najdeme v každé škole a počítačové gramotnosti žáků je věnována velká pozornost v předmětu Informatika a výpočetní technika. Počítače však mohou být úspěšně a efektivně využívány i při výuce jiných předmětů, mimo jiné anglického jazyka. Návrhem zařazení počítačů do výuky ostatních předmětů se zabývají nově vznikající Rámcově vzdělávací programy (RVP), vždy však bude záležet především na učitelích, zda a jakým způsobem se tohoto úkolu zhostí. Tato práce si klade za cíl stát se pomůckou pro učitele angličtiny, kteří dosud nejsou obeznámeni s různými možnostmi využití počítačů ve výuce. Blíže se pak zaměřuje na analýzu a ověření základních metodických pravidel procvičování anglické gramatiky a to v návaznosti na učebnice Project 1 – 5 (Oxford University Press, 2001), které patří v českých základních školách mezi nejpoužívanější.

## **2. Využití počítačů ve výuce**

Problematikou zapojení ICT (informačních a komunikačních technologií) do výuky se již několik let intenzivně zabývá Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy v projektu SIPVZ (Státní informační politika ve vzdělávání). Jeho úkolem je metodická pomoc školám nebo školským zařízením při zavádění ICT do výuky, vytváření výukových kurzů včetně jejich on-line podpory a dále vytváření výukového obsahu nebo výukových materiálů s využitím ICT ([www.e-gram.cz](http://www.e-gram.cz)).

Earle se v časopise Educational Technology Magazine k zapojení ICT do výuky vyjádřil takto: „Integrace technologií do vzdělávání není o technologiích – jde

především o vzdělávací obsah a efektivní vyučovací metody. Samotné technologie jsou pouze nástroje, jejichž úkolem je zprostředkování vzdělávacího obsahu a zkvalitňování vyučovacích metod. Těžiště této problematiky musí být v učebních plánech a samotném procesu učení. Integrace není určena množstvím technických zařízení, která jsou při vyučování používána, ale tím, jakým způsobem a z jakých důvodů jsou tato zařízení používána“ (2002)<sup>1</sup>.

O integraci ICT můžeme hovořit tehdy, jsou-li splněny následující podmínky:

- učitelé jsou dlouhodobě vzděláváni v oblasti využívání ICT,
- učitelé i žáci zcela běžně prostředky ICT využívají v situacích, kdy to považují za vhodné,
- učitelé i žáci jsou podporováni v používání prostředků ICT.

Při splnění výše uvedených podmínek může být docíleno situace, kdy využívání ICT zlepší proces učení a vyučování. Měly by však být využívány vhodným způsobem, nikoli jako cíl výuky, ale jako její prostředek. Hlavním předpokladem pro využívání počítačů i jiných forem ICT je dostatečné materiální vybavení a také počítačová gramotnost učitelů.

## **2.1. Materiální vybavení**

Nutností pro využití počítačů ve výuce je především kvalitně vybavená počítačová učebna s dostatečným množstvím počítačů. Požadavky na počítačovou učebnu se liší podle toho, jaké předměty se v učebně mají vyučovat. Pokud jde o informatiku a práci s počítačem obecně, bude důležitějším faktorem výkon počítačů a aktuálnost programového vybavení. Naopak v případě výuky cizích jazyků bude důraz kladen na multimediální vybavení – sluchátka, reproduktory, mikrofony a výukové programy. Projektor je velkým přínosem pro všechny činnosti, kdy je nutné předvést žákům určité postupy.

Ideální poměr žáků a počítačů je 1:1, v žádném případě by však neměli být u jednoho počítače více než 2 žáci. Všechny počítače by měly obsahovat síťovou kartu a být navzájem propojeny, což umožňuje jednak sdílení připojení k internetu a také spouštění výukových programů nainstalovaných jen v jednom hlavním počítači. Ve

---

<sup>1</sup> Všechny citace z anglické literatury byly přeloženy autorkou diplomové práce.

škole musí být pracovníci, kteří jsou odpovědní za správu a údržbu ICT prostředků, jmenovitě např. za počítačovou síť, počítačové stanice, připojení k Internetu, software atd. Tito lidé by také pedagogickým pracovníkům měli poskytovat technickou podporu, na požádání nainstalovat zvolené výukové programy a řešit všechny technické potíže.

Minimální doporučená konfigurace počítače pro běžný výukový program (převzato z [www.terasoft.cz](http://www.terasoft.cz)):

MS Windows 95/98/ME/2000/XP CZ, Pentium 100 MHz, 16 MB RAM, graf. karta podporující zobrazení 256 barev (HiColor - 65535 barev), myš, zvuková karta, CD-ROM mechanika. U ozvučených programů jsou nutná i sluchátka.

Další materiální vybavení představuje software, tedy programy, které se k výuce používají. Jedná se buď o komerčně vyráběné výukové programy, dále o programy k vytváření interaktivních cvičení (např. Hot Potatoes) a běžné kancelářské programy Microsoft Word pro psaní dokumentů či PowerPoint pro tvoření prezentací. K prohlížení webových stránek je nutné mít nainstalovaný webový prohlížeč, nejčastěji Internet Explorer - a samozřejmě musí škola mít i vysokorychlostní připojení k internetu, které je dnes již běžné.

Neumajer takto shrnul zásady technického zázemí: Počítače, multimediální vybavení a telekomunikační zařízení musí být dostupné v dostatečném množství v prostorách, kde se vzdělávací aktivity odehrávají. Jedná se tedy především o běžné či specializované učebny, školní knihovny, počítačové a multimediální pracovny. Musí existovat jednoduchý způsob, jak si učitel může příslušné prostory zamluvit, například vhodně sestavený rozvrh nebo jednoduchý rezervační systémem. Vzdělávací software a informační zdroje, které mohou studenti využívat, by měly pokrývat všechny vzdělávací oblasti. Škola musí plánovat výběr a dodávku hardware a software. Tento bod by měl být zabezpečen dobře připraveným školním ICT plánem (2006).

## **2.2. Počítačová gramotnost učitelů**

Předpokladem k využívání počítačů ve výuce je dále počítačová gramotnost učitelů, tedy schopnost pracovat s nejčastěji využívaným programovým vybavením,

schopnost používat internet ke komunikaci, k vyhledávání a zpracování informací, schopnost efektivního využití služeb a možností, které moderní technologie nabízejí.

Model počítačové a informační gramotnosti se skládá z těchto oblastí:

- Pojmy z informačních technologií
- Ovládání počítače
- Práce s textovým editorem
- Práce s tabulkovým kalkulátorem
- Práce s grafikou
- Práce s internetem a elektronickou poštou

Počítačově gramotný jedinec musí být schopen zvládnout minimálně základní orientaci v každé z oblastí. Mezinárodně uznávaným standardem v této oblasti je certifikát ECDL (European Computer Driving Licence). Učitelé, kteří si v tomto směru potřebují doplnit své vzdělání, mají možnost navštěvovat počítačové kurzy hrazené ze státních prostředků. Každý má možnost vybrat si z nabídky vzdělávacích akcí buď kurzy zaměřené na obecné znalosti, nebo takové, které posilují ICT dovednosti v příslušné vzdělávací oblasti. Typickým příkladem jsou předmětové vzdělávací moduly školení úrovně P v rámci Státní informační politiky ve vzdělávání (např. Využití ICT v anglickém jazyce). Vhodnými publikacemi pro učitele, kteří začínají pracovat s počítačem, jsou např.:

Slavík J.; Novák J.: Počítač jako pomocník učitele. Portál, Praha 1997.

Navrátil, P.: S počítačem na základní škole. Computer Media, Kralice na Hané 2002.

Růžička, O.: Internet pro učitele. Computer Press, Praha 2001.

Řezníček, P.: Internet pro studenty. Computer Press, Praha 2001.

Dalším požadavkem pro efektivní využití počítačů při výuce je tedy i vnitřní motivace učitelů k dosažení běžné počítačové gramotnosti, povědomí učitelů o zásadách a možnostech efektivní výuky a schopnost učitelů hodnotit úroveň didaktického řešení informací a programů obsažených v počítači z hlediska potřeb moderní a efektivní výuky. „Pokud vnitřně kladně motivovaný a se zásadami efektivní výuky seznámený pedagog používá při výuce počítač s didakticky zpracovaným programem, lze toto řešení výuky považovat za optimální“ (Augusta, 2006). Učitelé by také měli mít

dostatek času na plánování integrace ICT do vzdělávání a rovněž by se měli podílet na rozhodování, který vzdělávací software či informační zdroj má škola zakoupit a chtěl ji jej využívat. „Vytvořit prostředí, které dovede výše uvedené podmínky pro vzdělávání zajistit není jednoduché ani po materiální ani personální stránce. Výzkumy ale ukazují, že právě takto nastavené prostředí může mít pozitivní vliv na procesy učení žáků. Nejde tedy o to, kolik máme počítačů, skenerů a videokamer, ale o to, jakým způsobem a z jakých důvodů jsou tato zařízení používána. K tomuto tématu by se měla stáčet pozornost inovativních učitelů“ (Neumajer, 2006).

### **2.3. Klady a zápory využívání počítačů ve výuce**

Existují různé důvody pro a proti zavádění počítačů do klasické výuky, ovšem dlužno dodat, že negativní stanoviska se vesměs opírají o kritiku současného stále nedostačujícího počítačového vybavení škol, poukazují na nedostatek kvalitních výukových programů a na problémy se zaváděním nových výukových postupů, které ještě nejsou dostatečně zpracovány a prakticky prověřeny.

Velkým kladem počítačů je skutečnost, že jsou u většiny žáků oblíbené, rádi s nimi pracují ve volném čase a proto jejich využívání při výuce bývá velmi motivující i pro děti, které jinak mají k výuce odpor. Aktivita ve výukových programech i na internetu bývají graficky atraktivní s využitím obrázků a animací, mají často podobu her a dovedou proto zaujmout pozornost. Žáci vnímají tyto činnosti spíše jako zábavu a ne jako nudné učení. Působení na více smyslů v multimediálních programech vede k intenzivnějšímu vnímání studované látky. Počítačové technologie tedy mohou do jisté míry zdokonalit učení a vyučování a přispět tak k rozvoji celé řady dovedností dětí.

Důvody pro využívání počítačů ve výuce lze shrnout do následujících oblastí:

- Zpestření výuky pro žáky
- Vlastní tempo práce žáků, možnost vracet se zpět, opakovat neúspěšná cvičení
- Okamžitá kontrola výsledků, zpětná vazba
- Motivace
- Rozvoj samostatnosti, soustředěnosti
- Aktivita žáků – musí soustavně pracovat, aby s nimi počítač komunikoval
- „Beztrčnost“ – počítač žáky o případném neúspěchu informuje, ale neodsuzuje je, což jim dává odvahu a chuť dále pracovat

Krobotová prokázala, že „při práci s počítačem obvykle převládá u žáků pozitivní nálada projevující se aktivitou a soustředěností. Každá správně zodpovězená otázka působí radost a motivuje k další práci. Z našich výzkumů vyplynulo, že téměř 90 % respondentů by dalo přednost prověřování svých znalostí na počítači před „klasickým“ písemným prověřováním. Za zmínku stojí i to, že respondenti dávají také přednost negativnímu hodnocení počítače před negativním hodnocením učitele“ (1996, s.160). Výrazným pozitivním rysem většiny úkolů by mělo být postupné zvyšování náročnosti po malých krůčcích, které zajišťuje úspěšnost všech dětí, jež s počítačem pracují. Nezanedbatelným kladem je též osvojování si základů počítačové gramotnosti. Většina kvalitních českých výukových programů má i velký rozsah obsahu pro nejrůznější cvičení, která lze volit podle zájmu a potřeb dítěte. Velké množství rozmanitých úloh tak zaručuje intenzivní nácvik, při němž nehrozí nuda ani stereotypní opakování činnosti.

Odpůrci používání počítačů ve výuce jiných předmětů než informatiky obvykle argumentují tím, že se na trhu někdy objevují výukové programy pochybné kvality, které nejsou kompatibilní s učebnicemi ani s osnovami ročníků. Mnoho programů není vytvářeno doslova pro školy, ale spíše pro soukromou potřebu prohlubování znalostí, tj. k domácímu samostudiu. Zřejmě hlavní příčinou tohoto stavu je propast mezi programátory a učiteli - produkty bývají někdy po programátorské stránce profesionálně zpracované, graficky velice zdařilé, avšak pro školní práci nepoužitelné. Tomuto problému však lze předejít výběrem osvědčených výukových programů, které navazují na učivo probírané v konkrétních učebnicích.

Druhým uváděným důvodem je nedostatek počítačově kompetentních učitelů. Zejména základním školám chybějí počítačově vzdělaní pedagogové, kteří by se chtěli v této oblasti dále vzdělávat. A v ideálním případě by měl mít učitel při vyučovací hodině k dispozici ještě jednoho pomocníka, jenž by řešil případné technické problémy, k nimž při práci s technikou nezřídka dochází. "Odborný" - předmětový učitel by se tak mohl věnovat jen vlastní náplni hodiny a zbytečně by nebyl ničím zdržován. Zatím však je tento stav většinou nereálný.

Dalším úskalím při používání počítačů jsou možné technické problémy, výpadky připojení k internetu nebo dočasná nedostupnost některých webových stránek. Při příliš

častém používání počítače dochází k namáhání zraku, nežádoucímu omezení pohybových aktivit a z toho plynoucích zdravotních potíží. Tento problém se však netýká občasného použití počítače při vyučovací hodině.

Všechny tyto zápory lze tedy úspěšně překonat a nevýhody tak minimalizovat.

## **2.4. Role učitele při výuce s počítačem**

Počítače disponují vysokou mírou umělé inteligence, přesto však nemohou učitele zcela nahradit a domnívám se, že se tak nestane ani v budoucnu. I při výuce s počítači má klíčovou roli učitel. Výuka je proces řízený učitelem a počítač by měl být doplněk výuky, nikoli jeho náhražka. Je pak na zvážení učitele, zda jej využije k výkladu nové látky, ke získání doplňkových informací, k procvičování či testování. Učitel musí vždy zhodnotit aktuální potřeby žáků a podle toho zvolit konkrétní metodu.

Učitel má ve výuce s využitím počítače čtyři role:

- Autor výukového programu – vytváří „scénář“, zadává data do programů, vyhledává vhodné adresy na internetu, plánuje pracovní postup žáků
- Organizátor výuky – určuje co, kdy a jak budou žáci dělat, při rozhodování má poslední slovo
- Konzultant žáků samostatně pracujících s výukovým programem – při samostatné práci, kdy učitel pouze dohlíží na žáky a řeší jejich individuální problémy, by se dala tato role nazvat i jako osobní učitel jednotlivých žáků
- Vedoucí projektu – u rozsáhlejších akcí

Velkým přínosem pro učitele v hodině strávené výukou s počítačem je skutečnost, že se zbaví rutinních činností, může více uplatňovat individuální přístup k žákům a také svou výchovnou roli. Výchovu bude vždy zajišťovat, koordinovat a modifikovat spíše živý člověk nežli počítač, který představuje pouze podpůrný prostředek.

## **2.5. Počítače a ŠVP**

Využívání informačních technologií ve výuce musí být zahrnuto i ve Školním vzdělávacím programu (ŠVP), který si školy v současné době vytvářejí.

Podle Neumajera (2006) probíhá proces integrace ICT do ŠVP podle následujícího postupu. Na škole by měla proběhnout v rámci tvorby či aktualizace ŠVP odborná diskuse, ve které si učitelé zvolí ICT nástroje (např. výukový software a informační zdroje nebo konkrétní hardwarové prostředky atp.), které jsou vhodné pro dosažení příslušných výukových cílů. Učitel by měl mít k dispozici informace o tom, které kompetence pro práci s ICT si mají žáci v jednotlivých ročnících utvářet a rozvíjet. Tento požadavek zabezpečuje, že učitel může připravit vzdělávací aktivitu založenou na přiměřené úrovni znalostí a dovedností žáků. Metodické materiály pro učitele k jednotlivým vzdělávacím oblastem či předmětům mají obsahovat zmínky o možnostech využití ICT pro řešení příslušných úloh a zároveň popisovat adekvátní úroveň ICT kompetencí žáka, která je nutná pro úspěšné řešení příslušného problému. ŠVP nechává žákům prostor pro volbu nástroje k řešení problémů. Žáci si mohou zvolit například počítač připojený k Internetu a mají mít možnost tento nástroj ve škole využít. Využívání ICT v rámci ŠVP musí být průběžně sledováno, hodnoceno a přehodnocováno.

Na metodickém portálu [www.rvp.cz](http://www.rvp.cz), který vytváří Výzkumný ústav pedagogický, je možné nalézt čtyři doporučení, která sestavila odborná pracovní skupina ustanovená v rámci Lisabonského procesu a zaměřená na zajištění přístupu k ICT pro všechny občany. Ta ve snaze posunout integraci ICT do výuky na nejlepší možnou úroveň doporučuje:

- Propojení implementace ICT do dlouhodobých záměrů školství
- Uspokojování potřeb pedagogů nabídkou nových služeb
- Vzděláváním a školením klíčových pracovníků reagovat na změny v ICT
- Vývoj hodnotících postupů, měření výsledků a propojení užití ICT ve vzdělávání s výzkumnými aktivitami

(převzato z <http://www.rvp.cz/clanek/115/95>)

## **2.6. Výhody počítačů při výuce cizích jazyků**

Jednou ze vzdělávacích oblastí, ve které počítače nacházejí velké uplatnění, je výuka cizích jazyků. Hlavním přínosem je skutečnost, že probíranou látku žáci v multimediálních programech vnímají zrakem i sluchem, dokáží si ji proto lépe



zapamatovat. Při výuce s počítačem mohou být rozvíjeny všechny čtyři jazykové dovednosti. Jedná se o čtení, psaní, u ozvučených programů pak i poslech, většinou namluvený rodilým mluvčím, a také možnost určitého ústního projevu. Např. program Terasoft Angličtina umožňuje trénink výslovnosti slov a vět, kdy si žák nejprve za použití mikrofonu nahraje svou výslovnost a po přehrání ji může konfrontovat s výslovností rodilého mluvčího.

Neméně podstatná je také interaktivnost učení, kdy se žákovi ihned dostává zpětné vazby a dozví se, zda úkol vypracoval správně či s chybami. Interaktivita motivuje a stimuluje proces učení. Programy na procvičování bývají za účelem zvýšení motivace často vybaveny měřením a ukládáním dosažených výsledků, což vyvolává zdravou soutěživost. Důležitá je i práce s chybou - dopustí-li se žák chyby, může ji sám opravit po upozornění počítačem. Tím se zvyšuje sebevědomí a samostatnost žáků v řešení úkolů, dovednost učit se z vlastních chyb.

Rychlost a forma výuky se dá lépe přizpůsobit individuální rychlosti žáků, každý pracuje svým vlastním tempem. V případě jazykových potíží si žáci kdykoliv mohou vyhledat potřebnou slovní zásobu v online slovnících na internetu.

Dále počítače mohou usnadnit vytváření individuálních programů pro děti s různými vývojovými poruchami a učebními problémy. V českém a anglickém jazyce, ale i v dalších předmětech prospějí hlavně dysgrafikům, dyslektikům či dalším dětem s obdobnými specifickými poruchami učení. Při práci s počítačem jsou totiž rozvíjeny ty psychické funkce, které podmiňují rozvoj čtení, psaní a počítání: řeč, zrakové a sluchové vnímání, paměť, jemná motorika, koordinace pohybů, postřeh a prostorová orientace. V porovnání s běžnými pomůckami, které jsou statické, umožňuje počítačový program manipulaci s objekty a přispívá tak významně k rozvoji především prostorové představivosti a tvořivosti.

## **2.7. Konkrétní způsoby využití PC při výuce angličtiny**

Počítače se ve výuce dají využít mnoha způsoby. Škola může zakoupit komerčně vyráběný výukový program na CD-ROMu a ten pak nainstalovat pomocí síťového propojení na všechny počítače v učebně. Další možností je využití internetu, kde se nachází nepřeberné množství webových stránek určených k online výuce – některé z nich bývají zpracované v souladu s konkrétní učebnicí, kterou žáci používají. Internet

Lze však využít i jinak, a to k vyhledávání informací, samostatné práci či samostudiu. Učitel se nemusí spoléhat pouze na výukové programy či cvičení připravená na internetu, ale může si pro žáky připravit i vlastní interaktivní cvičení. Programů k tomuto účelu určených je celá řada, u nás nejznámější a nejpoužívanější je program Hot Potatoes, volně stažitelný z internetu. Lze vytvářet i jiné výukové materiály, např. prezentace v programu PowerPoint. Posledním zmíněným programem je textový editor, který ale bývá v hodinách angličtiny využíván jen okrajově - spíše v něm žáci vypracovávají domácí úkoly nebo zde učitel píše úlohy, které následně tiskne a žáci pracují již klasickým způsobem na papíře. Může však posloužit jako nouzové řešení, pokud např. učitel plánuje hodinu s využitím internetu a ten momentálně nefunguje.

### **2.7.1. Výukové programy**

Výukové programy patří mezi ty aplikační programy, které jsou využívány určitým způsobem ke vzdělávání. Výukový program se nevztahuje pouze k výuce ve škole, ale může sloužit k samostudiu, opakování učiva či testování i v prostředí mimo školu - převážně doma, na internátě apod. Účelem výukového programu není nahradit učitele a učebnice, nýbrž dát učitelům i žákům do ruky nástroj, kterým se zvýší názornost a efektivita výuky. Má-li být výukový program přínosem pro školním vyučování, musí být přizpůsoben cílům a vymezen učivem pro jednotlivé ročníky.

Výukové programy lze využít následovně:

- Jako součást výkladu učiva
- K simulacím dovolujícím interaktivně měnit parametry a okamžitě sledovat vliv těchto změn na výsledek (např. sledování pokusů)
- K procvičení osvojených dovedností
- K porovnávání a testování vědomostí žáků

Možnosti získání vhodného výukového programu jsou následující:

- Vytvořit si vlastní výukový program
- Zakoupit některý z dostupných komerčních produktů
- Nechat si vytvořit program na zakázku (tato možnost je většinou zcela mimo finanční možnosti školy i jednotlivce)
- Vybrat si některý z volně šiřitelných výukových programů na Internetu

Programů k výuce angličtiny je nabízena celá řada, která se nadále rozrůstá. Některé nejsou určeny pro konkrétní cílovou skupinu, jiné jsou určeny přímo dětem. Programy volně dostupné na Internetu (tzv. freeware) je však třeba ohodnotit vzhledem k potřebám žáků, ne vždy bývají pro výuku vhodné. V odborné literatuře bývají pravidelně zveřejňovány recenze a hodnocení komerčně vyráběných programů, ale jejich největší přehled lze najít na Internetu. Jsou zde navíc i diskuze k vyjádření názoru běžných uživatelů, které o kvalitě programu často napoví více než komentář uváděný výrobcem. Většina výrobců na svých stránkách uvádí informace o instalaci, vhodnosti využití, způsobu ovládání, vlastnostech programů, dále pak ukázky programů a často i jejich demonstrační verze. Při výběru výukového programu nesmí být rozhodujícím prvkem cena, ale kvalita a praktická užitečnost. Programy pro školní využití se prodávají v síťových verzích, které umožňují přístup ke společným datům při současné práci více než jednoho uživatele.

Příklady komerčně vyráběných výukových programů pro děti, které jsou uvedeny a popsány na adrese <http://www.e-software.cz/vyuka/anglictina>:

Terasoft Angličtina 1 - 5

Tell Me More Kids Angličtina 1 – 3

Disney – Magická angličtina

Začínáme s angličtinou – Moje první slova

Začínáme s angličtinou – Už rozumím anglicky

MEMORARY – Angličtina

Europlus+ REWARD Millenium

Didakta – Angličtina

Angličtina Zak's Wordgames

Angličtina pro děti

a mnoho dalších...

Tyto programy je zde možné i zakoupit, cena většiny z nich se pohybuje v rozmezí 200 – 1000 Kč.

### **2.7.2. Tvorba vlastních materiálů - program Hot Potatoes**

Nejpoužívanějším programem pro tvorbu vlastních výukových materiálů je program Hot Potatoes. Jedná se o užitečný nástroj pro vytváření nejrůznějších

jazykových cvičení - doplňování chybějících slov, spojovací cvičení, srovnávání slov ve větě, křížovky, testová a kvízová cvičení, atd. Žáci mohou cvičení vyplňovat přímo na počítačích (pokud je k dispozici vybavená počítačová učebna) nebo v „papírové formě“ (tisk). Počítačová verze nabízí navíc možnost nápovědy, automatické sčítání bodů, konečné hodnocení, atd. Program Hot Potatoes je nutné zakoupit, v limitované verzi je však k dispozici zdarma na internetové adrese <http://hotpot.uvic.ca/> (domovská stránka Hot Potatoes). Tato verze pro běžnou školní potřebu stačí, placená verze pak nabízí širší možnosti využití. Na uvedené webové adrese lze rovněž najít odkazy na již vytvořená cvičení a na pomocnou stránku Tutorials, která uživatele provede krok za krokem každým typem cvičení.

### **2.7.3. Internet**

Internet je všeobecně využitelná globální síť vzájemně propojených počítačů. Ve výuce může být použit mnoha způsoby, nejčastěji ve volně dostupných online cvičeních. Učitel si však může na internetu založit i své stránky, kam umisťuje vlastní vytvořená cvičení a žáci pak s nimi v hodinách pracují. Některá cvičení je také možno stáhnout si do počítače a pak s nimi pracovat i bez připojení k internetu (tzv. offline). Internet lze využít i k vyhledávání informací a ke komunikaci prostřednictvím elektronické pošty, případně diskuze nebo chatu.

Stránek určených k procvičování anglické gramatiky je na internetu nepřeberné množství – na rozdíl od většiny jiných vyučovacích předmětů lze totiž využívat materiály ze všech oblastí světa, kde se anglicky mluví nebo kde se angličtina vyučuje. Přesný seznam nelze sestavit, v orientaci mohou pomoci kromě vyhledavačů i rozcestníky pro učitele, kde jsou odkazy na ověřené webové stránky. V praxi to však obvykle vypadá tak, že se na jednom odkazu nachází několik odkazů dalších a každý si musí postupně objevit stránky, které mu budou nejlépe vyhovovat. Na internetu lze podobně jako ve výukových programech najít nejrozličnější typy cvičení od kvízů, testů, doplňovaček až po křížovky, pexesa a oblíbené hry typu „šibenice“.

Užitečné a ověřené webové adresy pro procvičování anglické gramatiky:

<http://www.onestopenglish.com>

<http://www.oup.com/elt/students/?cc=cz>

<http://www.agendaweb.org>  
<http://www.ego4u.com>  
<http://www.aj.cz>  
<http://www.komenl.estranky.cz/clanky/aj-on-line-gramatika>  
<http://www.teachingenglish.org.uk>  
<http://www.englishclub.com>  
<http://www.bbc.co.uk/worldservice/learningenglish>  
<http://www.manythings.org>  
[www.songs4teachers.com](http://www.songs4teachers.com)  
[www.teachingideas.co.uk](http://www.teachingideas.co.uk)  
[www.peakenglish.com](http://www.peakenglish.com)  
[www.iteslj.org](http://www.iteslj.org)  
[www.testomanie.cz/anglictina](http://www.testomanie.cz/anglictina)  
[www.muweb.cz/www/anglictina](http://www.muweb.cz/www/anglictina)

Mnoho dalších odkazů lze najít na adrese <http://www.spomocnik.cz/framesp-01.html>.

Internet lze v hodinách anglického jazyka využít i jiným způsobem, a to k vyhledávání zadaných informací. Tuto činnost je možné realizovat buď obecným požadavkem za použití vyhledavače nebo jsou žákům dány konkrétní webové adresy, kde informace najdou a vypíší např. do připraveného pracovního listu. Procvičuje se zde zejména schopnost porozumění textu, ale může se procvičit i gramatika pokud např. mají žáci své odpovědi formulovat s použitím daných gramatických pravidel, určitého času apod.

E-mail neboli elektronická pošta je pošta, kterou je možno posílat v elektronické podobě pomocí internetu. Není to klasická pomůcka pro procvičování gramatiky, může však být využit pokud např. učitel zadá žákům napsat dopis s povinným použitím určitých gramatických struktur. Velmi přínosné a motivující je také dopisování s člověkem z jiné země. Tímto způsobem se více než přesnost procvičuje plynulost, žák musí dosáhnout toho, aby jeho dopisu bylo možno porozumět. Ve formálním dopise je možné více procvičovat přesnost, kdy žák musí prokázat znalost frází a jejich náležité využití. Internet lze tedy v hodinách anglického jazyka využívat mnoha způsoby, velmi zde záleží na znalostech i kreativitě učitele a jeho ochotě do jisté míry experimentovat.

#### **2.7.4. Zdroje kompatibilní s učebnicemi Project**

V další části diplomové práce budou popsány dva velmi užitečné zdroje, které jsou zpracovány v souladu s obsahem velice rozšířené řady učebnic anglického jazyka pro základní školu, a sice řady Project (Hutchinson, 2001). Jedná se o program Angličtina 1 – 5 firmy Terasoft (nové, upravené vydání z r. 2002) a dále o webové stránky nakladatelství Oxford University Press, které je vydavatelem učebnic Project. Tyto zdroje jsou zde podrobně popsány také z toho důvodu, že byly základem pro výzkumný projekt v rámci této diplomové práce.

##### **a) Programy Terasoft Angličtina 1 - 5**

Terasoft (TS) Angličtina představuje v současnosti nejrozšířenější a nejpoužívanější počítačový program pro výuku angličtiny na školách v ČR. Je zpracován v souladu s osnovami, to znamená, že obsah programů je v souladu s nejpoužívanějšími učebnicemi pro ZŠ. Jednotlivé stupně umožňují nastavení slovní zásoby a gramatiky podle používané učebnice. Program Terasoft Angličtina je rozpracován do pěti dílů, přičemž každý díl je kompatibilní s příslušným dílem učebnice Project. Běžným vybavením CD je kompletní ozvučení a řada činností - skládání obrázků, pohádky, sci-fi příběhy, hry, které představují pro děti vhodnou motivaci. Ovládání je intuitivní a snadné i pro menší děti. Po spuštění programu se zobrazí hlavní nabídka, která funguje jako rozcestník do dalších částí:

- Slovíčka (dvojice) – tato část umožňuje procvičování nebo testování znalosti slovíček, úkolem žáků je spojovat dvojice slovíček (česky – anglicky), je možné nastavit konkrétní lekci (lekce) v určité učebnici
- Slovíčka (psaná forma) – tato část umožňuje procvičování nebo testování znalosti správného psaní slovíček, žáci musí z nabídky několika možností vybrat správný pravopis daného slovíčka
- Porozumění textu (pohádky, příběhy, popisy) – v této části lze dále zvolit porozumění mluvenému nebo čtenému textu. Žáci si vyberou některý z článků, který si poslechnou nebo přečtou a musí přitom plnit různé úkoly, např. kliknout při poslechu či čtení na určitý popisovaný obrázek apod.
- Tematické okruhy (např. jídlo, sporty, volný čas, nakupování a mnoho dalších) – v této části jsou zpracována nejrozličnější témata formou přiřazování slovíček

k obrázkům. Podle potřeby si žáci mohou zvolit prezentaci nových slov, přiřazování slov na základě poslechu nebo přiřazování slov ze seznamu.

- Gramatika – tato část umožňuje procvičování nebo testování znalosti gramatiky z okruhů nastavených podle používané učebnice. Je možné pracovat s jedním či více okruhy a libovolně je kombinovat. Jednotlivé okruhy pokrývají veškerou gramatiku uvedenou v osnovách pro základní školy.
- Trénink výslovnosti (slova) – procvičování výslovnosti jednotlivých slov podle příslušné lekce v učebnici, slovíčka vyslovuje rodilý mluvčí. Žáci si rovněž mohou jednoduchým způsobem nahrát a posléze přehrát svou vlastní výslovnost a porovnat ji tak s výslovností rodilého mluvčího, k této činnosti je však zapotřebí mikrofon.
- Trénink výslovnosti (věty) – stejné jako předchozí část, ale jedná se o celé věty.
- Tiskový modul - s jeho pomocí lze velmi snadno vytisknout cvičení zaměřená na procvičování gramatiky, překladů vět nebo slovíček a možné jsou i libovolné kombinace těchto aktivit. Zařazena je i možnost vytisknutí pracovního listu se správným řešením.

Terasoft Angličtina usnadňuje výuku anglického jazyka na základní škole z těchto důvodů:

- Jedna z nejkompexnějších možností výuky a procvičování anglického jazyka na českém trhu provázaná se standardními a často používanými tištěnými studijními texty.
- Programy pracují v různých operačních systémech: WIN 3.11CZ, WIN 95/98/XP.
- Většina programů je doplněna vhodnou zvukovou pomůckou.
- Programy disponují velmi dobrým grafickým zpracováním, interaktivitou, vhodně volenou nápovědou a snadností ovládání.
- Většina z těchto programů je využitelná ve více typech škol.
- Programy jsou koncipovány a sestaveny tak, že všechny je možné instalovat na serverové, skupinové zařízení učeben.
- Vysoká užitná hodnota za relativně přijatelných finančních podmínek (cca 1300 Kč za soubor).

## **b) WWW stránky k učebnicím Project s online procvičováním**

Vydavatelství Oxford University Press umístilo na své webové stránky odkazy na jednotlivé učebnice pro děti i dospělé, kde je možno pracovat na online cvičeních v souladu s právě probíranou lekcí v učebnici, případně si i stáhnout doplňkové materiály jako slovníčky, pracovní listy a různá rozšíření. Jedním z produktů tohoto nakladatelství je i sada učebnic anglického jazyka pro základní školy Project 1 – 5, na internetu jsou však zatím k dispozici pouze cvičení k dílům 1 - 4.

Internetová adresa k podpůrným materiálům učebnic Project:

**<http://www.oup.com/elt/global/products/project/>**

Stránky jsou určeny k přímému online procvičování a jsou rozděleny do 5 sekcí: Hry, Slovní zásoba, Gramatika, E-pohlednice a Projekty (tato část není dosud zprovozněna). Nejrozsáhlejší jsou první tři sekce, po kliknutí na kteroukoliv z nich se vždy objeví nabídka s přehledem jednotlivých dílů učebnic a s možností výběru lekce, kterou žáci právě probírají. Provázanost s učebnicí je hlavní výhodou těchto cvičení – učitel se vždy může spolehnout, že bude procvičeno přesně to, co je v učebnici. Nevýhodou je stručnost obsahu jednotlivých cvičení, ke každé lekci se zde zatím nachází pouze 1 hra, 1 osmisměrka se slovíčky a 1 gramatické cvičení s několika větami. Nelze tedy na jedné lekci pracovat celou hodinu.

Část **Gramatika** obsahuje tyto typy cvičení: skládání slov ve větách, doplňování vynechaných slov a výběr správných slov z několika možností. Po skončení cvičení je žákům poskytnuta zpětná vazba o počtu dosažených bodů a v textu jsou označeny chybné odpovědi.

Část **Slovní zásoba** je zastoupena hledáním slov v osmisměrkách ve třech stupních obtížnosti – vodorovně; vodorovně a svisle; vodorovně, svisle a šikmo. Žáci mají za úkol v určitém časovém limitu vyhledat a označit 10 slovíček z příslušné lekce, tato jsou zde vypsána. Žák si může nechat zobrazit i nápovědu.

Část **Hry** opět pracuje s aktuální gramatikou nebo slovní zásobou, nyní však formou hry v atraktivním grafickém provedení. Jsou zde 3 varianty her – pexeso, žába pojídací mouchy a chlapec na cestě do školy. V závěru každé hry je žákům poskytnuta zpětná vazba s přehledem dosažených bodů, případně procentuální úspěšnosti.

Část **E-pohlednice** obsahuje 6 druhů elektronických obrázkových pohlednic, které mohou žáci po vyplnění formuláře poslat kamarádům.



Počítače tedy mohou do značné míry zpříjemnit a zefektivnit výuku gramatiky, pro kvalitní výuku je však neméně důležité znát i teoretické principy výuky gramatiky a rovněž správnou metodiku využití počítačů při výuce anglického jazyka.

### **3. Výuka gramatiky**

Zapojení počítačů do výuky anglického jazyka má význam pro všechny oblasti rozvoje jazyka. Jednou z nich, a to velmi důležitou, je gramatika. Ta patří, spolu s např. slovní zásobou, mezi tzv. jazykové prostředky. Pokud je to možné, gramatiku by se člověk měl učit vědomě, systematicky a smysluplně.

#### **3.1. Definice a obsah gramatiky**

Gramatika může být definována jako „způsob, kterým jazyk manipuluje se slovy nebo jejich částmi a různě je kombinuje za účelem vytvoření delších smysluplných jednotek“ (Ur, 1988, s.4). To lze volně vyjádřit i tak, že gramatika dává slova dohromady takovým způsobem, aby slova dávala smysl a měla určitý význam, který je nutný pro komunikaci.

Podobně definuje gramatiku i Longman Dictionary of Contemporary English Online, dále jen LDCEO (<http://www.ldceonline.com>), jako „studium a používání pravidel, podle kterých slova mění svou formu a jsou propojována ve věty“. V této definici jsou tedy obsaženy dvě základní složky: gramatická pravidla a studium a používání těchto pravidel.

Potřeba zařazení gramatických jevů do určitých kategorií či systémů je zohledněna i v další definici gramatiky, která říká, že je to „nauka o stavbě jazyka, o jazykových prostředcích spojujících slova ve věty bez přihlížení k věcnému obsahu“ ([www.cojeco.cz](http://www.cojeco.cz)).

Ať už je gramatika definována jakkoli, při její výuce je důležité porozumět všemu, co zahrnuje, a tím je forma, význam a použití.

Forma je „způsob psaní nebo vyřčení slova, který ukazuje jeho číslo, čas atd. Například 'was' je minulá forma slovesa 'to be'“ (LDCEO). Gower (1995, s.127) ve formě rozlišuje:

- Jednotlivé části struktury – např. frázové sloveso se skládá ze slovesa a předložky
- Pravidelnost / nepravidelnost, např. u sloves
- Hláskování
- Výslovnost – např. zda struktura obsahuje stažené tvary
- Slovosled ve větě

Význam je v LDCEO definován jako „věc nebo myšlenka, kterou slovo, výraz nebo znak reprezentuje“. Pochopení významu určitého gramatického jevu je důležité zejména u struktur, které mohou mít více než jeden význam. Často zde záleží na kontextu, ve kterém je určitá gramatická struktura použita.

Použití je „jeden z významů slova nebo způsob, jak se konkrétní slovo používá“ (LDCEO). Je tedy nutné vědět, jak a kdy se daný gramatický jev vhodně používá, v jakém kontextu a při jakých příležitostech. Použití určité gramatické struktury také ukazuje, zda se používá v širokém spektru situací a významů nebo zda má omezenější použití.

### **3.2. Obecné přístupy k výuce gramatiky**

Výuka gramatiky patří k nejdůležitějším, ale také k nejobtížnějším složkám výuky cizího jazyka. Učit se ji, procvičovat a správně ji používat není mnohdy jednoduché, neboť se jedná o oblast, ve které se objevuje množství abstraktních pravidel, zákonitostí a hlavně výjimek. K tomu, aby žáci pochopili a také si zapamatovali gramatická pravidla, je důležité dodržovat při výuce určitý proces. Ten zahrnuje prezentaci, procvičování a produkci.

Rozhodující fází výuky gramatiky je prezentace, neboli představení nové gramatiky. V této fázi je možné uplatnit dva přístupy: induktivní a deduktivní. Induktivní metoda směřuje od příkladu k pravidlu. Studenti si na základě příkladů, např. v textu, sami odvodí dané gramatické pravidlo. V deduktivní metodě se postupuje opačně, tedy od pravidla k příkladu. Učitel nejprve představí gramatickou strukturu a její význam ve vhodném kontextu a pak přidá další příklady. Doporučuje se používat induktivní metodu kdykoliv je to možné, protože je prokázáno, že žáci si spíše zapamatují pravidlo, jež si sami „objevili“ (Harmer, 1991, s.29).

Hedge (2000, s.166) uvádí zásadní úkoly, kterých je v jednotlivých fázích výuky gramatiky nutné docílit.

Účelem prezentace je:

- představit novou formu v kontextu tak, aby byl zřejmý její význam
- představit novou formu v přirozeném mluveném nebo psaném textu tak, aby žáci pochopili její používání v běžném projevu
- propojit novou formu s těmi, které žáci již znají
- ověřit porozumění
- přimět žáky, aby si pokud možno sami novou formu odvodili a zužitkovat tak jejich dosavadní znalosti

Účelem procvičování je:

- pomoci žákům zapamatovat si formu
- pomoci žákům se správným slovosledem
- poskytnout důkladné zafixování nové formy skrze opakování
- poskytnout žákům zpětnou vazbu a opravu chyb
- zajistit procvičení výslovnosti nových forem
- vybudovat u žáků jistotu v používání nových forem

Účelem produkce je:

- omezit kontrolu a povzbudit žáky k využívání svých dovedností
- povzbudit žáky k používání naučených forem ve svém vlastním projevu
- pomoci žákům vidět užitečnost toho, co se naučili
- zkontrolovat, co se naučili a diagnostikovat problémy

Výuka gramatiky v tomto třífázovém cyklu může probíhat v podobě uzavřené nebo otevřené. Při uzavřeném učení jsou gramatická fakta před žáky skryta. Pozornost je soustředěna na čtení textu či jinou aktivitu a ne na gramatiku v nich obsaženou. Tu žáci vnímají pouze podvědomě, ale mohou si ji zafixovat prostřednictvím různých činností. V otevřeném učení je gramatika žákům otevřeně představena, učitel seznámí žáky s gramatickými pravidly a definicemi.

Harmer (1991, s.7) zdůrazňuje, že u začátečníků by měla být uplatňována spíše uzavřená forma výuky gramatiky s cílem soustavného používání jazyka. Postupně by se měly přidávat otevřené aktivity, které by u středně pokročilých studentů již měly

převažovat. Pokročilí studenti jsou schopni studovat gramatiku pomocí otevřených aktivit. U studentů všech úrovní se doporučuje zahrnout občas do výuky i gramatické prvky, se kterými se zatím nesetkali, což jim pomůže k podvědomému osvojení si nového jazyka a také to bude sloužit jako náhled do gramatiky, kterou se budou učit později.

### **3.3. Cíle procvičování gramatiky**

Prvotním cílem při procvičování gramatiky je přesnost a dále automatizace naučeného. Pokud automatizace funguje, výsledkem je plynulost.

Přesnost je schopnost vyjádřit se zcela správným způsobem. Je – li cílem procvičování, pak je důraz kladen na formu. Aktivitu zaměřené na správnou gramatickou formu vedou žáky k tomu, aby se vyjádřili co možná nejpřesněji na úkor toho, co sdělují. Předpokladem je detailní obeznámení s gramatickým jevem, který žáci procvičují a dostatek podnětů k jeho osvojení. Důležitou roli v tomto snažení hraje zpětná vazba, která by měla být okamžitá, aby učitel u žáků předešel zafixování nesprávných tvarů.

Plynulost je dovednost produkovat cizí jazyk rychle a snadno. Vyvíjí se postupně s tím, jak si žáci automatizují své znalosti. Důraz je kladen více na obsah a použití, méně na formu. I zde je důležitá zpětná vazba od učitele, ta by však neměla narušovat plynulý projev žáka a měla by být uplatněna až na závěr.

Na počítači lze velmi úspěšně procvičovat zejména gramatické jevy zaměřené na přesnost vyjádření, výukové programy i online cvičení na internetu jsou k tomuto účelu přímo určeny a poskytují žákům ihned zpětnou vazbu i s vyznačením chyb, procentuální úspěšnosti atd. Plynulost lze také procvičovat, např. formou doplňování rozhovorů – tato cvičení se však objevují v menší míře, protože počítače jsou uzpůsobeny na přijímání přesných odpovědí, zatímco mnohdy se lze vyjádřit různými způsoby a proto zde zůstává nejdůležitější zpětná vazba přímo od učitele.

### **3.4. Základní techniky procvičování gramatiky**

Při procvičování rozlišujeme:

- aktivity řízené (kontrolované), kdy struktura i obsah jsou dány učitelem
- aktivity polořízené, kdy struktura je dána učitelem, ale obsah vymýšlí žáci

- aktivity volné, kdy výběr struktury i obsahu závisí pouze na žácích

Smyslem procvičování gramatiky je postupný přechod od řízených aktivit zaměřených na formu k volnějším produktivním aktivitám. „Cvičení by měla obsahovat gramatické struktury v kontextu, aby se procvičila jak forma, tak komunikační význam“ (Ur, 1996, s.83).

Ur rozlišuje sedm typů gramatického procvičování od přesnosti (řízené aktivity) k plynulosti (volné aktivity):

- Povědomí – po seznámení s gramatickou strukturou mají žáci možnost setkat se s ní v jiném mluveném či psaném projevu a splnit úkol, který soustředí jejich pozornost na formu a / nebo význam
- Kontrolovaný dril – žáci produkují příklady dané struktury, které jsou však předurčeny učitelem či učebnicí a žáci zde neuplatňují žádné vlastní myšlenky
- Smysluplný dril – opět se jedná o velmi kontrolované odpovědi, ale žáci zde již mají určitou volbu slovní zásoby
- Řízené, smysluplné procvičování – žáci formují své vlastní věty na základě daného vzoru, slovní zásoba záleží pouze na jejich výběru
- Volné skládání vět za použití určené struktury – žáci jsou vybaveni vizuálními nebo situačními podněty a skládají své vlastní reakce, podmínkou je použití dané gramatické struktury
- Vytvoření projevu za použití určené struktury – žáci diskutují nebo píšou text na zadané téma, ve svém projevu musí využít alespoň některé příklady dané struktury
- Volný projev – žáci nejsou nuceni k používání konkrétních gramatických struktur

(1996, s.84)

Výběr vhodné techniky procvičování závisí na mnoha faktorech. Vždy je nutné zvážit:

- zda se jedná o úplně nový gramatický jev nebo zda s ním alespoň někteří žáci byli již dříve seznámeni, případně zda se jedná o opakování již naučené látky
- zda je procvičována jedna nebo více gramatických struktur, případně zda jsou tyto vzájemně porovnávány

- zda se daný gramatický jev používá spíše v psané nebo mluvené podobě
- jaké je složení žáků – jejich jazyková úroveň, věk, možnost používání mateřského jazyka, celkový přístup skupiny žáků, jejich preferovaný učební styl

### 3.5. Ústní a písemné procvičování

Procvičování může být prováděno mnoha způsoby, jejichž výběr záleží na tom, zda se aktivita zaměřuje na přesnost či plynulost.

Příklady aktivit pro ústní procvičování nové gramatiky:

- Ústní dril – mechanická metoda, která má za cíl rychle procvičit určitý gramatický prvek. Učitel žáky ihned opravuje a brání tak zařizování nesprávného tvaru. Drilové cvičení má často podobu otázek a odpovědí, může být prováděna s celou třídou naráz nebo po dvojicích, případně skupinách. Nevýhodou je monotónnost a malá tvořivost, proto by tato cvičení neměla být používána příliš dlouho a často.
- Interaktivní aktivity – žáci si při nich vyměňují informace zajímavým a smysluplným způsobem. Typickým příkladem je aktivita, při které žáci musí formou otázek získat a doplnit si chybějící informace. Z hlediska motivace je vhodné zařazovat témata, která se osobně týkají života žáků a jsou pro ně blízké.
- Rozhovory v různých situacích – používání gramatických struktur v kontextu, výhodou těchto cvičení je provázanost s běžným životem. Žáky motivuje, že se domluví v každodenních situacích jako je nakupování apod.
- Hry – oblíbené a užitečné aktivity, existuje jich velké množství. Nejčastější jsou hry se slovy a kvízy, může se však jednat i o hraní stolních a jiných her s využitím anglických instrukcí apod.

Příklady aktivit pro písemné procvičování gramatiky:

- Písemný dril – mechanické procvičování, např. převádění vět do jiného času. Procvičováním je však již samotné opisování nové gramatiky do sešitu.
- Doplnovačky – žáci doplňují do mezer vynechaná slova, jsou vhodné pro rychlé procvičení specifických jevů
- Uspořádání slov ve větě - žáci dostanou pomíchané věty, musí zde seřadit slova

- Tvoření vět – žáci samostatně tvoří věty s určitými gramatickými strukturami, např. formou popisu obrázků
- Paralelní psaní – žáci dostanou text a musí vytvořit obdobný

### 3.6. Gramatika v učebnicích New Project 1 – 5

Nejprve zmíníme zásady, které by měla splňovat kvalitní učebnice s dobře zpracovanou gramatikou.

- Učebnice by měla být psána srozumitelným jazykem (ať již anglicky či česky) a každé pravidlo by mělo být ilustrováno množstvím příkladových vět v angličtině, ze kterých je použití dané gramatiky zcela jasné, a popř. i skutečnými ilustracemi.
- Jednotlivé kapitoly by neměly být příliš rozsáhlé, a složitější gramatika by měla být rozdělena do více částí doplněných cvičeními.
- Učebnice by neměla obsahovat pouze gramatické překlady.
- Učebnice by měla nabízet dostatek různorodých cvičení.
- Učebnice by měla nabízet i cvičení, v nichž si student procvičí různé jevy zároveň, nikoliv pouze ten jeden konkrétní.
- Není podmínkou, aby učebnice byla vydána renomovaným nakladatelstvím, ve většině případů je to však zárukou kvality.

Učebnice Project výše uvedené zásady splňují. Metodologie této učebnice je založena na kognitivním přístupu. Výuka gramatiky probíhá tak, že žáci nejprve uvidí nový gramatický jev v textu a identifikují jej. Poté se pokusí odvodit a formulovat pravidlo, a to buď sami, nebo za pomoci učitele. Následují řízené i volnější procvičovací aktivity a používání nového pravidla v dovednostních aktivitách. Pro hlubší procvičení žáci vypracují sérii konsolidačních cvičení v pracovním sešitě. V projektové práci kombinují novou gramatiku s dalšími znalostmi a dovednostmi. V závěru každé lekce si vypracují tzv. Progress Check, stránku v pracovním sešitě určenou k ověření si dosaženého pokroku. Dále mají možnost znovu si gramatiku zopakovat v opakovací lekci, která je v učebnici k dispozici vždy po dvou zvládnutých lekcích. Toto široké spektrum aktivit je vhodné pro výuku žáků s různými styly a

rychlostí učení. Celá série učebnic je navržena tak, že se každý gramatický jev za celou dobu studia několikrát zopakuje, vždy zejména v začátku dalšího dílu učebnice.

Pracovní sešity učebnic Project obsahují všechny typy gramatických cvičení popsané v oddíle „Písemné procvičování“. Instrukce jsou psány anglicky a cvičení jsou často doprovázena ilustracemi. V závěru pracovního sešitu je přehled gramatiky jednotlivých lekcí, který je podrobně a srozumitelně vysvětlen v českém jazyce.

K procvičování gramatiky v hodině anglického jazyka za využití počítače však nestačí pouze počítačová gramotnost učitele a jeho znalost gramatiky. Velmi důležitá je i správná metodika výuky.

#### **4. Metodika procvičování gramatiky prostřednictvím PC**

Před jakoukoli výukou je nutné, aby se učitel dobře připravil a vhodně zvolil metodu výuky i činnosti, které hodlá aplikovat ve výuce. „Metoda výuky je učitelem projektovaný model jeho činností, který se realizuje interakcí učitel – žák, při níž dochází k osvojení soustavy učiva žákem a dosažení výchovně vzdělávacích cílů“ (Nezvalová, 1995, s.54). Učitel si také musí správně načasovat průběh hodiny a promyslet způsob hodnotícího procesu a zpětné vazby. Jedná-li se o výuku anglického jazyka v počítačové učebně, učitel musí být schopen pracovat samostatně s konkrétním programovým titulem a správně aplikovat každou technologickou dovednost.

##### **4.1. Stanovení cíle**

Učitel musí promyslet strategii výuky a přizpůsobení hodiny schopnostem žáků před tím, než zahájí výuku. Musí pochopit výukové zásady a cíle každé jednotky. V případě procvičování gramatiky na počítači je nutné stanovit si cíl jazykový i mimojazykový. Jazykový cíl spočívá v obsahu gramatických jevů, které učitel hodlá s žáky procvičit a ve formě, kterou k tomuto účelu použije. Tímto cílem tedy může být např. procvičení tvorby a užití minulého času prostého prostřednictvím výukového programu. Mimojazykovým cílem je v tomto případě zlepšení některé z dovedností počítačové gramotnosti žáků, jejich zdokonalení se v ovládání počítačového programu, případně v orientaci na internetových stránkách apod. U menších dětí, které zatím nemají s počítači velkou zkušenost, se ovládáním myši zlepšují jejich motorické



dovednosti, souhra ruky a oka a samozřejmě dochází i k rozvoji logického myšlení. Při práci ve dvojicích či skupinách může být mimojazykovým cílem i zlepšení sociálních dovedností žáků a rozvoj kooperativního chování. Stanovení cíle výuky je dáno jednak tematickým plánem učitele zpracovaným v souladu s platnými učebními osnovami a také aktuálními potřebami žáků na základě jejich dosažených výsledků. „Učitel se snaží vyvolat a řídit proces učení u žáka, a tím ho přetvářet. Učitel usiluje o to, aby se žáci právě učili danému obsahu výuky, přitom využívá metod výuky adekvátních schopnostem žáků a cílům, které si stanovil v souladu s obecnými cíly výuky“ (Nezvalová, 1995, s.83). Lze říci, že primárním cílem procvičování gramatiky na počítači je rozvoj jazykových dovedností, vedlejším cílem pak rozvoj ostatních dovedností s jazykem nesouvisejících.

#### **4.2. Příprava žáků**

Před zapojením počítačů do výuky anglického jazyka je nutné provést přípravu žáků na tuto činnost, a to jak po stránce počítačové gramotnosti, tak po stránce jazykové.

Mnoho žáků používá počítač běžně i ve volném čase a jsou dostatečně obeznámeni s jeho funkcemi, takže zvláštní příprava v této oblasti je nutná spíše výjimečně. Žáci musí být schopni základního ovládání počítače. Jedná se především o jeho zapnutí a vypnutí, případně i přihlášení se do sítě, pokud je přístup chráněn heslem. Dále je nutné ovládat pohyb a klikání myši a umět spustit zvolený program z nabídky Start - Programy. Samotné ovládání výukových programů pak již bývá intuitivní a žáci se v nich obvykle rychle zorientují.

Pro práci s internetem při online cvičeních je nezbytné umět spustit internetový prohlížeč, vepsat tam požadovanou webovou adresu a případně se ještě proklikat na požadované místo podle instrukcí učitele. Často navštěvované stránky se vyplatí dát do Oblíbených položek, odkud se pak na ně žáci dostanou jedním kliknutím namísto složitěho opisování adresy. Internetové stránky bývají často rozsáhlé a žákům dělá problémy rychle nalézt požadovaný odkaz, proto se vyplatí učit žáky orientaci v textu formou vyhledávání specifických informací.

Žáci by také měli být schopni v případě jazykových potíží při práci na počítači operativně používat některý z online slovníků na internetu (např. na adrese [www.seznam.cz](http://www.seznam.cz)), spíše než se na neznámá slova pasivně ptát učitele.

Toto jsou dovednosti, které musí žáci ovládat, aby mohli splnit jazykový cíl.

Jazyková příprava žáků spočívá v probrání učiva, které hodlá učitel na počítači procvičovat. Žáci by měli být předem obeznámeni s gramatickými strukturami a počítačové procvičování by mělo navazovat na látku probranou v klasické hodině. Učitel musí vždy zvážit náročnost cvičení, žáky nepřeceňovat, ale ani nepodceňovat.

#### **4.3. Organizace práce v počítačové učebně**

Struktura hodiny angličtiny v počítačové učebně se od klasické hodiny značně liší. Počítačová učebna obvykle bývá velice vytížená a čas zde strávený je vzácný, učitel se tedy většinou snaží maximálně využít možnost práce na počítači na úkor jiných aktivit. Po stránce metodické to jistě není zcela v pořádku, ale vzhledem k tomu, že se jedná o příležitostnou akci, navíc pro žáky přitažlivou a motivující samu o sobě, pak lze tento stav tolerovat. V ideálním případě by počítače byly běžným vybavením jazykové učebny a učitel by je v hodině využíval podle potřeby třeba jen na několik minut jako doplňkovou aktivitu – tento stav je však zatím nereálný.

Způsob organizace výuky v počítačové učebně záleží na uspořádání počítačů, počtu žáků, obsahu učiva a rovněž na přístupu a technické zdatnosti učitele. Neméně podstatné je i to, zda má každý svůj počítač nebo zda žáci pracují ve dvojicích či skupinkách u jednoho počítače. Pro efektivní práci lze za maximum považovat počet dvou žáků na počítač, optimální poměr je ale samozřejmě 1:1. Pro společnou práci dvou žáků na jediném počítači je pak třeba vhodně strukturovat činnosti vyučovací hodiny. Za této situace se přirozeně rychlost postupu výuky zpomaluje, což je nežádoucí stav. Při výuce jazyků však bývají třídy dělené, takže při standardním vybavení učebny obvykle může každý žák pracovat na svém počítači.

Při práci v počítačové učebně je nutné respektovat a dodržovat její řád, který zde většinou bývá vyvěšen na viditelném místě. Jedná se zejména o zodpovědné a opatrné zacházení se zařízením učebny, dodržování čistoty a zákaz vnášení jídla i pití. Žáci rovněž mají zakázáno jakkoli měnit nastavení počítače. Učitel by měl být v učebně přítomen po celou dobu vyučovací hodiny a na žáky soustavně dohlížet.

Výuka v počítačové učebně nikdy nezačne ihned poté, co žáci přijdou do učebny. Nejdříve je nutné zapnout počítače a přihlásit se. Některým žákům i počítačům to trvá déle než jiným a děti mají tendenci vyřizovat si na Internetu různé záležitosti, které nejsou součástí výuky. V praxi se osvědčilo zadat úkol hned po usazení žáků za počítače a vhodně je motivovat, aby úkol začali plnit okamžitě. Na konci hodiny je pak možno ponechat žákům, kteří splnili zadané úkoly, několik minut na vlastní činnost. Pokud s tím počítají, nebudou rozvracet výuku během hodiny tajnými pokusy o psaní e-mailů apod.

Je důležité, aby učitel zadával žákům jasné instrukce k práci. Žáci musí přesně vědět, v jakém programu a jakým způsobem budou pracovat a také jak získají zpětnou vazbu. Samotné zadání úkolů je nutné formulovat velmi jasné a jednoznačně a napsat je na tabuli. Učitel by měl při zadávání instrukcí mluvit na žáky anglicky, počítačová terminologie se k tomu navíc výborně hodí. Výuku je vhodné pojmut individuálně – sestavit několik kroků, které budou žáci samostatně nebo ve skupinkách plnit. Pokud šikovný žák splní úkol rychle, je vhodné zadat mu ještě další zajímavý úkol a případně se mu chvilku věnovat a naučit ho něco navíc, obzvlášť pokud je u něj patrný zájem o předmět.

Je potřeba počítat s různou úrovní znalostí práce s počítačem – někteří žáci budou potřebovat více pozornosti než jiní. Podle uspořádání učebny je vhodné posadit nejblíže učiteli žáky méně zdatné spolu s dětmi, které mají tendenci dělat něco jiného, než by měly. Učitel musí během hodiny počítat s tím, že žáci budou potřebovat pomoc, musí jim proto soustavně poskytovat zpětnou vazbu. Zároveň musí neustále monitorovat činnost žáků, usměrňovat ji a povzbuzovat žáky v jejich práci. Žáci bezpodmínečně musí pracovat podle pokynů učitele, přestože je na webových stránkách lákají nejrůznější reklamy. Při klasickém řadovém uspořádání není vhodné, aby učitel seděl vepředu ve třídě, protože nevidí, co žáci dělají. Mnohem lepší je místo úplně vzadu, odkud má dobrý přehled o dění téměř v celé učebně. Pokud pracují dva žáci u jednoho počítače, je nutné dohlížet na to, aby se pravidelně střídali.

V závěru hodiny učitel zhodnotí práci žáků. Hodinu je výhodné ukončit o chvilku dříve, aby žáci měli čas uložit si rozdělanou práci a vypnout počítače nebo se odhlásit.

#### **4.4. Hypotéza**

Využití počítačů při procvičování gramatiky v hodinách anglického jazyka na základní škole může u žáků přispět k lepšímu porozumění a využití gramatiky, ke zvýšení jejich motivace k učení a tím i k posílení jejich pozitivního vztahu k výuce anglického jazyka. K ověření této hypotézy byl zpracován praktický projekt.

### **5. Návrh projektu**

Výzkumný projekt se zaměřil na možnosti a míru užitečnosti využívání počítačů při procvičování anglické gramatiky na základní škole. Navazoval na předchozí studium příslušné literatury i jiných materiálů a obsahoval vytvoření a následnou realizaci pěti aktivit, při kterých žáci procvičovali gramatiku prostřednictvím počítače. Tyto aktivity byly dále vyhodnoceny, jejich efektivita byla posouzena jednak z výsledků jednotlivých aktivit, následných reflexí autorky diplomové práce a také z reakcí dětí na výuku uvedených v dotazníku.

#### **5.1. Teorie**

Podkladem pro vypracování projektu bylo studium literatury, jehož účelem bylo prohloubení znalostí o možnostech a způsobech využití počítačů ve výuce, o didaktice výuky gramatiky anglického jazyka, výuky s počítačem a organizace práce ve vyučovací hodině. Využívání počítačů ve výuce je přínosné z mnoha důvodů, mezi které patří zejména zpestření výuky pro žáky, zvýšení jejich motivace k učení a tím i zajištění jejich samostatné a aktivní práce. Výuka na počítači může probíhat individuálním způsobem, protože každý žák si může zvolit své vlastní tempo. Výhodou je i možnost vrátit se zpět a opakovat neúspěšná řešení. Počítač žákům okamžitě zkontroluje výsledky a poskytuje zpětnou vazbu, učení je tedy interaktivní. Důležitá je i práce s chybou, kterou si žáci mohou sami opravit po upozornění počítačem. Zvyšuje se tím sebevědomí žáků i jejich samostatnost v řešení problémů a dovednost učit se z vlastních chyb. Programy k výuce anglického jazyka bývají multimediální, tzn. že žáci vnímají učivo zrakem i sluchem a dokáží si jej proto lépe zapamatovat než při klasické výuce. Současně je rozvíjeno zrakové a sluchové vnímání, paměť, jemná motorika, koordinace pohybů, postřeh a prostorová orientace. Počítače jsou tedy přínosné i pro děti se specifickými poruchami učení, které v těchto oblastech mívají deficity. Důležité

je, aby výuka probíhala v souladu se správnými didaktickými zásadami výuky anglické gramatiky i výuky s počítačem obecně.

## **5.2. Metodika výzkumu**

Pro vypracování projektu bylo nutné provést analýzu učebnic Project z hlediska výuky gramatiky a poté rozbor materiálů, které jsou s těmito učebnicemi kompatibilní a tedy přínosné pro výuku. Analýza výukových programů se proto zaměřila především na program Terasoft Angličtina 1 – 5, který je zpracován v souladu s učebnicemi Project a nejlépe tedy odpovídá potřebám výzkumu. Ze stejného důvodu byla provedena i analýza webových stránek nakladatelství Oxford University Press, které vydává učebnice Project, konkrétně pak oddílů s online procvičováním, protože aktivity zde obsažené přímo navazují na učivo probírané v učebnicích Project. Tato analýza ukázala, že pro potřeby žáků používajících učebnice Project jsou tyto zdroje plně dostačující a není nutné je dále doplňovat. Po provedení těchto činností bylo možno přistoupit k praktické části. Ta obsahovala návrh, provedení a zhodnocení pěti konkrétních aktivit, které procvičují anglickou gramatiku pomocí výukového programu nebo cvičení na internetu. Hodnocení celého projektu bylo zajištěno vlastní reflexí, vyhodnocením jednotlivých aktivit v počítači a také dotazníkem pro žáky.

Projekt byl uskutečněn se žáky základní školy Barvířská v Liberci, ve které již třetím rokem vyučují anglický jazyk. Vyučují ve sportovních třídách se zaměřením na fotbal, tomu tedy odpovídá i složení tříd - výrazně převažují chlapci. Projektu se zúčastnily třídy 5.A, 6.A, 8.B a 9.B, přičemž každá skupina obsahovala 12 – 20 žáků. Využívání počítačů v hodinách anglického jazyka nebylo pro žáky žádnou novinkou, protože jsou na tento způsob výuky zvyklí jak v anglickém jazyce, tak i v jiných předmětech.

## **5.3. Kritéria vypracování aktivit**

Aktivity bylo nutné vypracovat v souladu se schopnostmi a dovednostmi žáků, bylo tedy třeba zvážit jejich úroveň jak z hlediska počítačové gramotnosti, tak z hlediska znalosti gramatiky. Ovládání počítače, výukových programů a internetu nečinilo žákům potíže, protože je běžně ve výuce používají. Z hlediska práce na počítači tedy bylo pouze nutné dbát na to, aby žáci dostali jasné instrukce k práci a případně jim

vysvětlit ovládání a pravidla didaktických her, se kterými se dosud nesetkali. Z hlediska gramatiky byly aktivity navrženy tak, aby vždy navazovaly na právě probírané učivo a tím přispěly k upevnění nových znalostí. Aktivity tedy byly vypracovány přiměřeně k úrovni žáků jak z hlediska práce na počítači, tak z hlediska znalosti gramatiky. Byly také zpracovány tak, aby žáky motivovaly k práci a aby se v hodinách střídaly různé činnosti.

#### **5.4. Kritéria hodnocení projektu**

Hodnocení projektu bylo zajištěno třemi způsoby, a to formou vlastní reflexe, vyhodnocení aktivit po jejich provedení a dotazníku pro žáky.

Žáky jsem sledovala při práci s počítačem, přičemž jsem se zaměřovala na to, jak aktivně a nakolik samostatně pracují, zda a v čem dělají chyby a zda jsou motivováni k dosažení lepších výsledků. Reflexe je tedy součástí popisu každé jednotlivé aktivity, uvedené v bodu 6.

Vyhodnocení aktivit probíhalo dvěma způsoby. Nejdříve si žáci prohlédli počítačové hodnocení s výčtem chyb, které se jim na monitoru objevilo vždy po skončení aktivity. K tomuto hodnocení mě museli zavolat, abych viděla, zda a v čem chybují, případně jsem s nimi i některé chyby individuálně probrala. Po skončení práce všech žáků jsem celkově zhodnotila jejich práci, vyhlásila žáky, kteří dosáhli nejlepších výsledků, a také jsem je upozornila na chyby, které jsem viděla opakovaně u více žáků. Pokud to bylo nutné, zopakovala jsem se žáky příslušná gramatická pravidla, aby již nedělali stejné chyby.

Dalším ze způsobů hodnocení projektu byl dotazník pro žáky 8. ročníku, kteří se projektu zúčastnili – viz příloha. Jeho cílem bylo zjistit názor žáků na používání počítačů při procvičování anglické gramatiky.

## 6. Projekt

### 6.1. Aktivita č. 1

Téma: Minulý čas prostý a průběhový

Cíl: zopakovat a procvičit tvoření a používání minulého času průběhového a prostého, pomoci žákům porozumět významu a užití těchto časů

Výstup: žáci by měli být schopni správně používat minulý čas prostý a průběhový

Materiál: osobní počítače, výukový program Terasoft Angličtina 3

Metoda: samostatná práce žáků s výukovým programem, ve kterém si formou testu opakují tvoření vět v minulém čase prostém nebo průběhovém

Délka: cca 15 minut

Skupina dětí: žáci 8. ročníku ZŠ

Věk žáků: 13 – 14 let

Jazyková úroveň: mírně pokročilí

Návaznost na učivo: učebnice Project 3, lekce 4A

Na tuto aktivitu může dále navázat procvičení kombinace obou časů v souvětí – viz Aktivita č. 2.

#### a) Pracovní postup:

##### 1. Přípravná fáze

- seznámení žáků s aktivitou, motivace
- příprava počítače a otevření programu Terasoft Angličtina 3 – část Gramatika a nastavení programu podle učebnice Project 3
- výběr aktivity Test – položka č. 6 (min. čas prostý) a 19 (min. čas průběhový)
- nastavení počtu vět: 10

##### 2. Fáze samostatné práce žáků

- doplňovací cvičení – tvorba vět v minulém čase prostém a průběhovém v zadaném časovém limitu
- ověření výsledků

##### 3. Hodnotící fáze

- individuální hodnocení
- kontrola učitelem
- zpětná vazba a celkové zhodnocení

b) Popis aktivity:

1. Přípravná fáze

Žáci byli nejprve seznámeni s plánovanou aktivitou i způsobem hodnocení. Pak si na základě instrukcí z nabídky výukových programů vybrali program Terasoft Angličtina 3 a otevřeli sekci Gramatika. Zde si nejprve ověřili, zda je správně nastavena podle učebnice Project, kterou používají – pokud ne, tak provedli nové nastavení. Dále jsem žákům oznámila, že jejich úkolem bude zopakovat si tvoření a používání vět v minulém čase prostém a průběhovém. Protože se jedná o opakování starší látky, žáci si své znalosti měli ověřit prostřednictvím testu. Na základě mých instrukcí si tedy zvolili Test a tam si v nabídce zaškrtnuli č. 6 - minulý čas prostý a č. 19 - minulý čas průběhový (obr. 1). Dále si nastavili požadovaný počet vět, v tomto případě 10, a klikli na odkaz Pokračovat.

2. Fáze samostatné práce žáků

V samotném testu bylo jejich úkolem tvořit postupně z jednotlivých částí věty, tyto části vybírali z nabídky několika možností (obr. 2). Jednalo se buďto o překlad celé věty z češtiny nebo o doplnění části věty, která byla již napůl utvořena. U každé věty žákům běžel časový limit, zdatnější žáci si ho mohli nastavit na rychlejší tempo. Pokud žák neutvořil větu v časovém limitu, počítalo se mu to jako chyba. V průběhu práce jsem chodila mezi žáky a poskytovala jim individuální pomoc.

3. Hodnotící fáze

Po vypracování všech 10 vět se každému na počítači objevilo okno s vyhodnocením. To obsahovalo informace o počtu vět, počtu výrazů doplněných do vět a počtu chybných výrazů. U každé chyby bylo rozepsáno o jakou chybu se jedná a jaké je správné řešení. K tomuto vyhodnocení mě každý žák musel zavolat, abych se dozvěděla, zda a v čem chybuje. Chybné výrazy jsem s každým žákem probrala individuálně a zaznamenala jsem si chyby, které jsem opakovaně viděla u více žáků. Na tabuli jsem vytvořila tabulku pro zaznamenání tří nejlepších výsledků (tedy jméno a počet chyb) a průběžně jsem tam dopisovala „rekordní“ výsledky. U žáků to vzbuzovalo zdravou soutěživost a snažili se o co nejlepší výkon. Po skončení práce všech žáků jsem shrnula výsledky a upozornila na chyby, které jsem viděla opakovat se u více žáků, problémové jevy jsem žákům znovu vysvětlila. Také bylo stanoveno definitivní pořadí tří žáků s nejlepšími výsledky a ti obdrželi dvě malé



jedničky, ostatní žáci pak jednu, pokud ovšem měli méně než 10 chybných výrazů. Pozn: malé jedničky za aktivitu v hodině si píšu pouze k sobě, za pět malých jedniček je pak jedna velká do žákovské knížky.

Na tuto aktivitu poté navázalo procvičení vět s kombinací obou časů.

c) Reflexe:

Žáci pracovali aktivně a převážně samostatně, ovládnutí programu jim nečinilo potíže, protože jsou již několik let zvyklí jej používat. Mou pomoc tedy potřebovali jen k problémům jazykovým, když si např. nebyli jisti se správnou odpovědí a potřebovali se přesvědčit nebo správnou odpověď odůvodnit. Za velmi pozitivní považuji skutečnost, že žáci měli v testu možnost výběru z několika odpovědí, což motivovalo k práci i slabší žáky, kteří by si s odpovědí jinak nevěděli rady. Žáci také rádi využívali možnost nastavit si časový limit podle svých potřeb. Méně zdatní žáci si volili spíše pomalejší tempo, zatímco premianti si často tempo zkrátali na minimum a ještě soupeřili mezi sebou v rychlosti. Velkou motivaci pro ně představovala tabulka rekordů na tabuli a mnozí neváhali při několika chybných odpovědích začít celý test znovu od začátku (program zadává pokaždé jiné věty), jen aby dosáhli co nejlepších výsledků a dočkali se tak zapsání na tabuli a dvou malých jedniček. Méně nadaní žáci, kteří i při sebevětší snaze dělají chyby, pak byli motivováni k získání jedné malé jedničky, pokud test vypracují s méně než 10 chybnými výrazy. Mám ověřeno, že tato motivace a zpětná vazba je pro efektivní práci nezbytná. Je-li žákům zadána práce bez jakékoliv zpětné vazby, mnozí se testem jen proklikají bez velkého přemýšlení a je jim jedno, kolik chyb v testu udělají. Úkol tím sice splní, ale nepřinese jim to užitek. V tomto případě se ukázalo, že žáci pracovali aktivně a skutečně si zopakovali oba časy, protože v závěru aktivity převážná většina žáků měla méně než 10 chybných výrazů, přičemž několik žáků dokonce dosáhlo bezchybného výsledku.

d) Závěr:

Cíl aktivity byl splněn, žáci si intenzivně formou testu procvičili tvoření a používání minulého času prostého i průběhového.

Obrázek č. 1 – nabídka gramatických jevů k procvičování a testování v TS Angličtina 3

test - výběr témat

<input type="checkbox"/> 1) Minulý čas slovesa "to be" (U1)	<input type="checkbox"/> 22) Určitý člen u místních názvů (U5)
<input type="checkbox"/> 2) Minulý čas prostý - kladné věty (pravidelná slovesa) (U1)	<input type="checkbox"/> 23) Udávání směru (U5)
<input type="checkbox"/> 3) Minulý čas prostý - kladné věty (nepravidelná slovesa) (U1)	<input type="checkbox"/> 24) Určité a neurčité členy (U5)
<input type="checkbox"/> 4) Minulý čas prostý - otázky (U1)	<input type="checkbox"/> 25) Porovnávání (... -er than ...) (U5)
<input type="checkbox"/> 5) Minulý čas prostý - zápor (U1)	<input type="checkbox"/> 26) 3. stupeň (superlativ) s "-est" (U5)
<input checked="" type="checkbox"/> 6) Minulý čas prostý (opakování) (U1)	<input type="checkbox"/> 27) Good, bad - porovnávání a 3. stupeň (U5)
<input type="checkbox"/> 7) Minulý čas prostý s "ago" (U1)	<input type="checkbox"/> 28) Stupňování s "more" a "most" (U5)
<input type="checkbox"/> 8) Přítomný čas prostý (U2)	<input type="checkbox"/> 29) Předmětné tvary zájmen (U5)
<input type="checkbox"/> 9) Přítomný čas prostý s vazbou "like ...-ing" (U2)	<input type="checkbox"/> 30) Přívlastňovací zájmena (U5)
<input type="checkbox"/> 10) Vazba "going to" (U2)	<input type="checkbox"/> 31) Předpřítomný čas (kladné věty) (U6)
<input type="checkbox"/> 11) Přítomný čas průběhový (U2)	<input type="checkbox"/> 32) Předpřítomný čas (otázky) (U6)
<input type="checkbox"/> 12) Přítomný čas prostý a průběhový (U2)	<input type="checkbox"/> 33) Předpřítomný čas (zápor) (U6)
<input type="checkbox"/> 13) Přítomný čas prostý (opakování) (U2)	<input type="checkbox"/> 34) "Must" a "mustn't" (U7)
<input type="checkbox"/> 14) Budoucí čas s "will" (kladné věty) (U3)	<input type="checkbox"/> 35) "Should" a "shouldn't" (U7)
<input type="checkbox"/> 15) Budoucí čas s "will" (otázky) (U3)	<input type="checkbox"/> 36) "Have to" a "must" (U7)
<input type="checkbox"/> 16) Budoucí čas s "will" (zápor) (U3)	<input type="checkbox"/> 37) "Can" (kladné věty, otázky, zápor) (U7)
<input type="checkbox"/> 17) Budoucí čas s "will" (opakování) (U3)	<input type="checkbox"/> 38) Must, should, have to, can (opakování) (U7)
<input type="checkbox"/> 18) Použití předložek "in" a "on" (U3)	<input type="checkbox"/> 39) Velká čísla (U8)
<input checked="" type="checkbox"/> 19) Minulý čas průběhový (U4)	<input type="checkbox"/> 40) Otázky s "who, what, where, when..." (U8)
<input type="checkbox"/> 20) Minulý čas prostý a průběhový (U4)	<input type="checkbox"/> 41) Předpřítomný čas - "ever" a "never" (U8)
<input type="checkbox"/> 21) Předložky u časových údajů (U4)	<input type="checkbox"/> 42) Something, somebody, somewhere... (U8)

OK uložit nastavení    doplňovaných vět v testu: 10    vybrat vše    zrušit vše    pokračovat

menu    hodnocení    nápověda

Obrázek č. 2 – ukázka testu: minulý čas prostý a průběhový

Doplňte:

the clothes at 5 pm on Friday?

\_\_\_\_\_

Vyberte správný výraz:

Was you ironing
Ironed you
Were you ironing
Was you iron
Iron you
Were you iron
Irons you
Will you iron
Are you ironing

chyb: 0    výrazů: 6    vět v testu: 2 z 10

menu    hodnocení    nápověda

## 6.2. Aktivita č. 2

Téma: Minulý čas prostý a průběhový v souvětí

Cíl: procvičit používání kombinace minulého času průběhového a prostého v souvětí, pomoci žákům porozumět významu a užití těchto časů

Výstup: žáci by měli být schopni správně používat minulý čas prostý a průběhový v souvětí

Materiál: osobní počítače, výukový program Terasoft Angličtina 3

Metoda: samostatná práce žáků s výukovým programem, ve kterém si procvičují tvoření vět, které obsahují oba uvedené časy

Délka: cca 15 minut

Skupina dětí: žáci 8. ročníku ZŠ

Věk žáků: 13 – 14 let

Jazyková úroveň: mírně pokročilí

Návaznost na učivo: učebnice Project 3, lekce 4B

### a) Pracovní postup:

#### 1. Přípravná fáze

- seznámení žáků s aktivitou, motivace
- ústní zopakování pravidel tvoření a používání obou minulých časů
- příprava počítače, otevření programu Terasoft Angličtina 3 – část Gramatika a nastavení programu podle učebnice Project 3
- výběr aktivity Procvičování (samostatné části) - položka č. 20 (min. čas prostý a průběhový)

#### 4. Fáze samostatné práce žáků

- doplňovací cvičení – tvorba souvětí s využitím obou minulých časů za současného odkrývání obrázku
- ověření výsledků po úplném odkrytí obrázku

#### 3. Hodnotící fáze

- individuální hodnocení
- kontrola učitelem
- zpětná vazba a celkové zhodnocení

b) Popis aktivity:

1. Přípravná fáze

Žáci byli seznámeni s plánovanou aktivitou, oznámila jsem jim, že jejich úkolem bude procvičit si používání vět v minulém čase prostém a průběhovém v souvětí a to formou cvičení, kde se za správné odpovědi odkrývá obrázek. Tato látka byla probírána minulou hodinu, žáci ji tedy ještě neměli zafixovanou a bylo třeba ji intenzivně procvičit. Jako motivaci jsem uvedla způsob hodnocení aktivity – dvě malé jedničky pro tři žáky, kteří odkryjí obrázek nejrychleji, a jedna malá jednička pro všechny ostatní, kteří daný úkol splní. Nejprve jsem vyvolala některé žáky k ústnímu zopakování pravidel tvoření a používání těchto časů a uvedli jsme si i několik konkrétních vět jako příklad. Poté si žáci na základě mých instrukcí z nabídky výukových programů vybrali program Terasoft Angličtina 3 a otevřeli sekci Gramatika. Zde si nejprve ověřili, zda je správně nastavena podle učebnice Project, kterou používají – pokud ne, tak provedli nové nastavení. Dalším krokem bylo zvolit si v hlavním menu Procvičování (samostatné části) a tam si v nabídce kliknout na č. 20 - minulý čas prostý a průběhový. Po kliknutí na odkaz Pokračovat mohli začít samostatně pracovat.

2. Fáze samostatné práce žáků

V programu bylo úkolem žáků tvořit postupně z jednotlivých částí věty, tyto části vybírali z nabídky několika možností. Jednalo se buďto o překlad celé věty z češtiny nebo o doplnění části věty, která je již napůl utvořena. S každou správně utvořenou větou se žákům v levé části odkrýval obrázek (obr. 3). Pokud udělali chybu, část obrázku zase zmizela. Všichni museli pracovat do úplného odkrytí obrázku a žáci mezi sebou soutěžili, komu se to podaří jako prvnímu. U každé věty žákům běžel časový limit, zdatnější žáci si ho mohli nastavit na rychlejší tempo a zvětšit tak svou šanci na vítězství. Pokud však žák neutvořil větu v časovém limitu, počítalo se mu to jako chyba a opět mu část obrázku zmizela. V průběhu práce jsem chodila mezi žáky a poskytovala jim individuální pomoc.

3. Hodnotící fáze

Po odkrytí celého obrázku se každému na počítači objevilo okno s vyhodnocením (obr. 4). To obsahovalo informace o počtu vět, počtu výrazů doplněných do vět a počtu chybných výrazů. U každé chyby bylo rozepsáno o jakou

chybu se jedná a jaké je správné řešení. K tomuto vyhodnocení mě každý žák musel zavolat, abych se dozvěděla, v čem chyboval. Chybné výrazy jsem s každým žákem probrala individuálně a zaznamenala jsem si chyby, které jsem opakovaně viděla u více žáků. Po skončení práce všech žáků jsem shrnula výsledky a upozornila na chyby, které jsem viděla opakovaně, problémové jevy jsem žákům znovu vysvětlila. Také jsem na tabuli napsala jména tří žáků, kteří odkryli obrázek nejrychleji a ti obdrželi dvě malé jedničky. Ostatní žáci dostali jednu jedničku, pokud se jim podařilo odkrýt celý obrázek.

c) Reflexe:

Žáci pracovali aktivně, zpočátku však nepříliš samostatně, pokoušeli se domlouvat mezi sebou na správné odpovědi a často se na mně obraceli o radu. Bylo znát, že tuto látku ještě nemají dostatečně upevněnou, jednalo se totiž o první procvičování po výkladu z minulé hodiny. Zpočátku často chybovali, po několika větách se ale obvykle začali zlepšovat, poučili se z chyb a již je neopakovali. V aktivitě nešlo pracovat pomocí náhodných tipů, při špatné odpovědi totiž vždy část obrázku zmizela a žáci se tedy snažili každou odpověď dostatečně zvážit předtím, než ji odkliknou. Nakonec se téměř všem podařilo odkrýt celý obrázek, což dokazuje, že danou gramatickou strukturu pochopili. Pouze jeden žák tento úkol nebyl schopen splnit, jednalo se však o žáka, který při výkladu nové látky minulou hodinu chyběl. Motivací pro šikovné žáky bylo dosáhnout odkrytí obrázku co nejrychleji a získat tak dvě malé jedničky a zapsání svého jména na tabuli, tito žáci si tedy zkracovali časový limit a se zaujetím mezi sebou soupeřili. Současně tím ale nebyla ohrožena motivace slabších žáků, kteří věděli, že dostanou malou jedničku za odkrytí obrázku, ať už jim to bude trvat jakkoli dlouho.

d) Závěr:

Cíl aktivity byl splněn, žáci si intenzivně procvičili používání minulého času prostého a průběhového v souvětí.

Obrázek č. 3 – ukázka procvičování: minulý čas prostý a průběhový v souvětí

Doplňte (pozor na použití správného minulého času):

I \_\_\_\_\_ when my friend fell into the water.

Did you put in there any salt?

chyb 5 výrazů 26

Vyberte správný výraz:

were fishing
were fish
was fish
fishs
fished
was fishing
fish
am fishing
will fish

menu  hodnocení  nápověda

Obrázek č. 4 – ukázka závěrečného hodnocení se seznamem chyb

závěrečné hodnocení

Hodnocení - seznam chyb



CHYBA > climbed [Správně > were climbing] - What were you  
 CHYBA > were breaking [Správně > broke] - What were you d  
 CHYBA > were playing [Správně > was playing] - What were y  
 CHYBA > break [Správně > broke] - Vicky \_\_\_\_\_ a horse when  
 CHYBA > were writing [Správně > wrote] - Where \_\_\_\_\_ when  
 CHYBA > were cooking [Správně > was cooking] - Tom > was  
 CHYBA > wasn't iron [Správně > wasn't ironing] - My father > w

TS Angličtina 3 - GRAMATIKA  
 PROCVIČOVÁNÍ - jednotlivé lekce  
 lekce: 20) Minulý čas prostý a průběhový (U4)

výrazů	chyb	čas, limit
39	7	30

TISK poznámka pro tisk ( lze vložit např. jméno žáka):

předchozí menu

menu  hodnocení  nápověda

### 6.3. Aktivita č. 3

Téma: Předpřítomný čas

Cíl: procvičit tvoření vět v předpřítomném čase formou správného řazení slov ve větě

Výstup: žáci by měli být schopni správně tvořit věty s použitím předpřítomného času a ovládat pravidla slovosledu v anglických větách

Materiál: osobní počítače připojené na internet, prohlížeč webových stránek

Metoda: samostatná práce žáků v online cvičení na webové adrese

<http://www.oup.com/elt/global/products/project/grammar/pr4grammar2>

Délka: cca 5 - 10 minut

Skupina dětí: žáci 9. ročníku ZŠ

Věk žáků: 14 - 15 let

Jazyková úroveň: středně pokročilí

Návaznost na učivo: učebnice Project 4, lekce 2

#### a) Pracovní postup

##### 1. Přípravná fáze

- seznámení žáků s aktivitou, motivace
- příprava počítače a otevření internetového prohlížeče
- otevření webové stránky učebnic Project (z oblíbených položek nebo zadáním adresy <http://www.oup.com/elt/global/products/project> )
- výběr sekce Grammar – Level 4 – Unit 2

##### 2. Fáze samostatné práce žáků

- skládání slov ve věty s použitím předpřítomného času
- ověření výsledků

##### 3. Hodnotící fáze

- individuální hodnocení
- kontrola učitelem
- přečtení správných vět a odůvodnění slovosledu
- zpětná vazba a celkové zhodnocení

b) Popis aktivity:

1. Přípravná fáze

Oznámila jsem žákům, že budou pracovat na internetu a procvičí si předpřítomný čas. Jako motivaci jsem slíbila malou jedničku každému, kdo vypracuje celé cvičení bez chyby, přičemž cvičení může po neúspěšném pokusu opakovat. Nejprve si žáci museli otevřít webové stránky učebnic Project, jejichž adresa <http://www.oup.com/elt/global/products/project> je na všech počítačích uložena v rubrice Oblíbené. Zde se na základě mých instrukcí proklikali až k požadovanému cvičení a v oddíle Grammar si otevřeli odkaz Level 4, Unit 2, kde mohli ihned začít pracovat na cvičení. Zadání nebylo nutné vysvětlovat, již na první pohled bylo zřejmé, že se jedná o věty s přeházenými slovy a tato slova je nutné seřadit.

2. Fáze samostatné práce žáků

Úkolem žáků bylo poskládat postupně 6 vět z jednotlivých slov, přičemž každá věta obsahovala sloveso v předpřítomném čase (obr. 5). Přitom si museli uvědomovat pravidla slovosledu v anglické větě a procvičovali tedy nejen předpřítomný čas, ale i postavení příslovcí ve větě apod. Žákům ve cvičení nebyl žádný časový limit, znovu jsem je tedy upozornila, že zde vůbec nezáleží na rychlosti zpracování, nýbrž na přesnosti odpovědí. Po chvíli samostatné práce se však ukázalo, že i zdatnějším žákům dělá problémy utvořit z některých slov větu, když předem neznají její smysl. Poskytla jsem jim proto pomoc ve formě českého překladu jednotlivých vět, což se ukázalo jako velmi užitečné.

3. Hodnotící fáze

Zpětnou vazbu dostal každý žák ihned po dopsání všech vět a kliknutí na odkaz score. Počítačové vyhodnocení (obr. 6) obsahovalo informace o počtu správných vět, přičemž u špatně sestavených vět se objevil křížek. Žáci měli možnost zkusit si chybné věty vypracovat znovu kliknutím na odkaz Start again, po opakovaném neúspěchu jsem jim pak dovolila podívat se na správné řešení kliknutím na odkaz See answers. Všichni žáci mě k prvnímu hodnocení museli zavolat, abych viděla, v čem spočívají jejich případné chyby a zda se stejný typ chyb opakuje u více žáků. Malou jedničku dostal každý, kdo vypracoval všech šest vět správně, přičemž nezáleželo na tom, na kolikátý pokus se mu to povedlo. V závěrečném hodnocení



jsem vyzvala jednotlivé žáky, aby každou větu přečetli nahlas, a zdůraznila jsem struktury, ve kterých žáci často chybovali. Rovněž jsem v každé větě odůvodnila správný slovosled. To bylo nutné z toho důvodu, že některým žákům se ani po opakování cvičení nepodařilo vypracovat všechny věty správně.

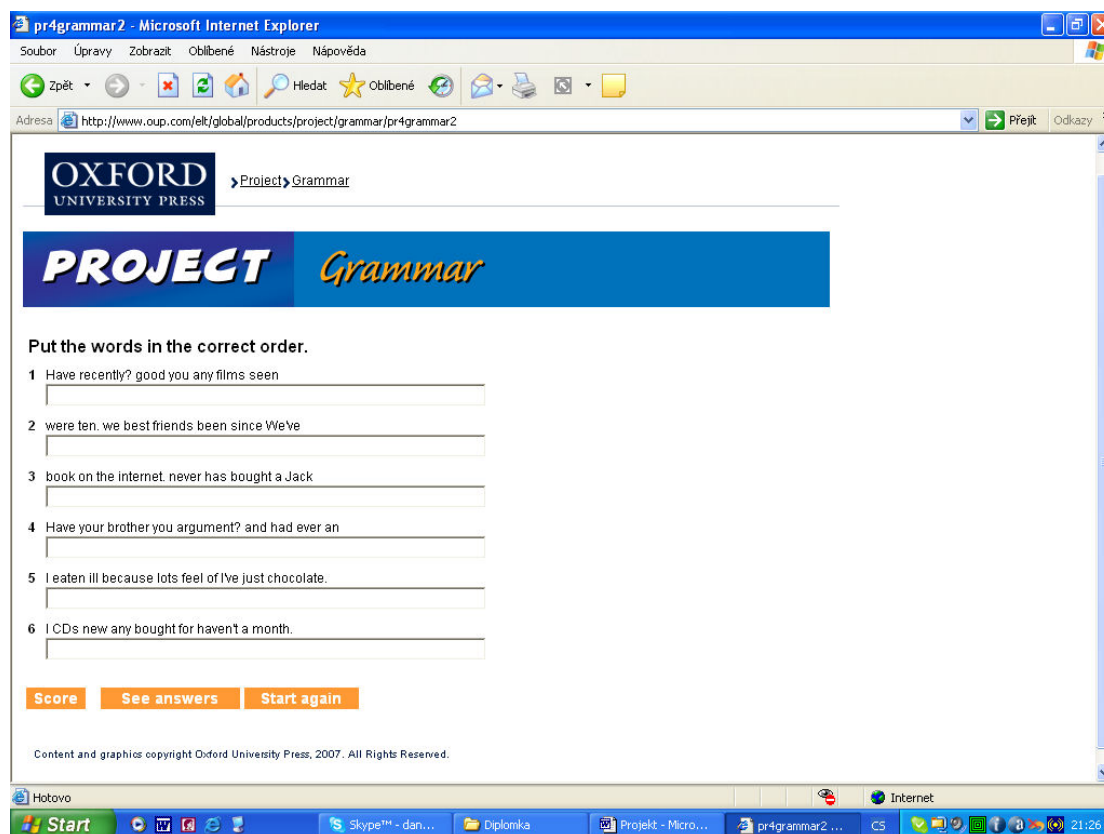
c) Reflexe

Žáci pracovali zpočátku velmi nejistě, z jednotlivých slov nerozuměli obsahu některých vět. Pokoušeli se tedy nejprve odvodit český význam věty, s tímto úkolem jsem jim pomáhala. Pak již pracovali samostatně. Narazila jsem však u žáků na určité problémy s ovládáním psaní na klávesnici, které toto cvičení vyžadovalo – někteří například neuměli napsat apostrof. Jako negativní hodnotím v tomto cvičení způsob práce s chybou, protože při hodnocení je sice zaškrtnuta chybná věta, avšak bez konkrétního vyznačení chyb(y). Žáci se pak většinou snažili celou větu změnit, mnohdy i to, co měli správně, a přitom by stačilo třeba jen pozměnit mezi sebou pořadí dvou slov. Při opakovaném neúspěchu tedy slabší žáci většinou rezignovali a raději si nechali rovnou ukázat správné výsledky. Zdatnějším žákům se v převážné většině podařilo dospět k bezchybným větám, někdy však až po několikerém zopakování cvičení. Aby byl cíl aktivity splněn, bylo nutné v závěru znovu se žáky probrat větu po větě a na pravidla slovosledu je na těchto konkrétních příkladech upozornit.

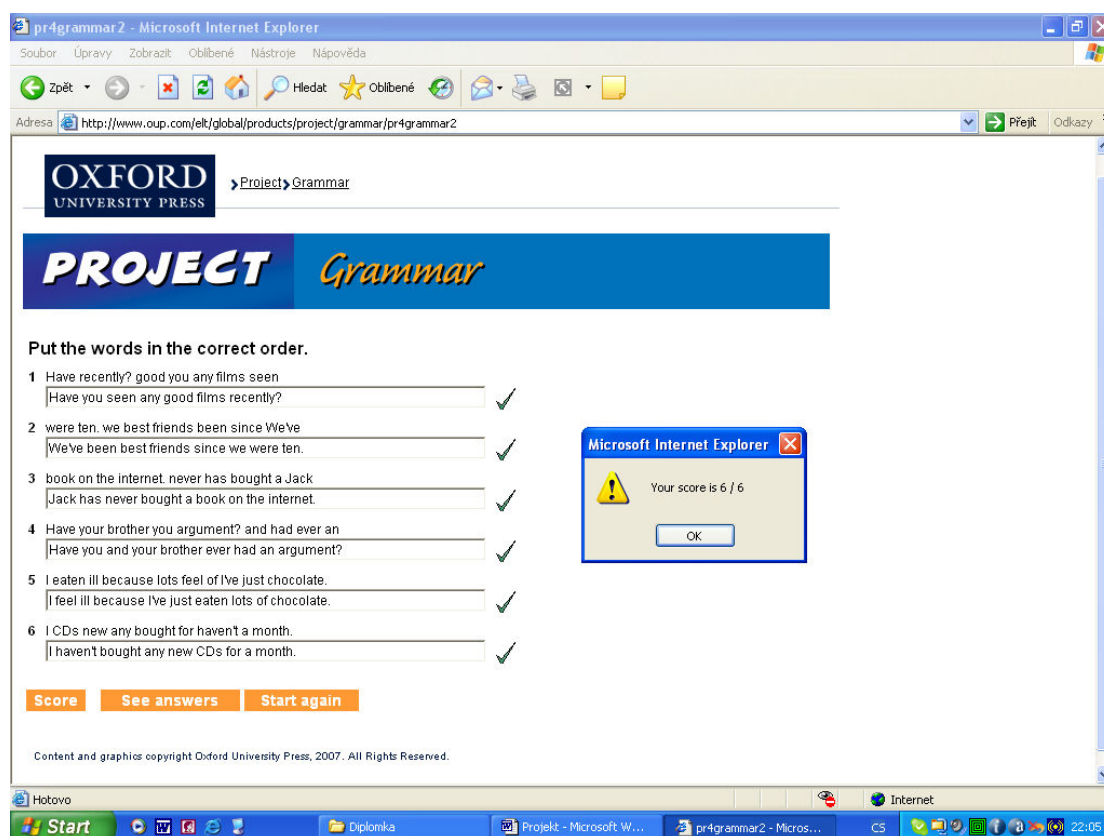
d) Závěr

Cíl aktivity byl splněn, žáci si procvičili skládání vět s použitím předpřítomného času a upevnili si pravidla slovosledu v anglických větách.

Obrázek č. 5 – ukázka online gramatického cvičení: skládání vět



Obrázek č. 6 – hodnocení aktivity



#### 6.4. Aktivita č. 4

Téma: Předložky *in, on, at, to*

Cíl: procvičit používání předložek času a místa ve větách

Výstup: žáci by měli být schopni tvořit věty s použitím správné předložky

Materiál: osobní počítače připojené na internet, prohlížeč webových stránek

Metoda: samostatná práce žáků v online cvičení na webové adrese

<http://www.oup.com/elt/global/products/project/games/pr2game1>

Délka: cca 5 - 10 minut

Skupina dětí: žáci 5. ročníku ZŠ

Věk žáků: 10 - 11 let

Jazyková úroveň: začátečníci

Návaznost na učivo: učebnice Project 2, lekce 1

##### a) Pracovní postup

##### 1. Přípravná fáze

- seznámení žáků s aktivitou
- ústní zopakování pravidel používání předložek *in, on, at, to*
- příprava počítače a otevření internetového prohlížeče
- otevření webové stránky učebnic Project (z oblíbených položek nebo zadáním adresy <http://www.oup.com/elt/global/products/project> )
- výběr sekce Games – Level 2 – Unit 1
- vysvětlení principu a pravidel hry

##### 4. Fáze samostatné práce žáků

- počítačová hra – požírání much žábou (mouchy představují předložky)
- ověření výsledků
- opakování hry až do dosažení bezchybného výsledku

##### 5. Hodnotící fáze

- individuální hodnocení
- kontrola učitelem
- zpětná vazba a celkové zhodnocení
- čtení vět se správně dosazenými předložkami a jejich překlad do češtiny

## b) Popis aktivity

### 1. Přípravná fáze

Žákům jsem oznámila, že si na internetu zahrají anglickou počítačovou hru, ve které žába požírá mouchy, což je velmi zaujalo. Řekla jsem jim, že žabu může nakrmit pouze ten, kdo ovládá správné používání anglických předložek *in*, *on*, *at* a *to*. Jednotlivě vyvolaní žáci mi tedy museli nejprve zopakovat pravidla používání těchto předložek a uvést i konkrétní příklady. Dále bylo nutné připravit si k práci počítač. Nejprve si tedy žáci na základě mých instrukcí otevřeli webové stránky učebnic Project, jejichž adresa <http://www.oup.com/elt/global/products/project> je na všech počítačích uložena v rubrice Oblíbené. Zde se pak proklikali až k plánované hře v oddíle Games, kde si otevřeli odkaz Level 2, Unit 1. Po načtení hry se tu zobrazila anglicky psaná pravidla hry i s praktickou ukázkou. Žáci všem instrukcím nerozuměli nebo si nebyli jisti, vysvětlila jsem jim proto pravidla hry i česky. Pak již mohli začít hrát, přičemž motivačním prvkem bylo soupeření o to, kdo jako první nakrmí žabu.

### 2. Fáze samostatné práce žáků

Princip hry spočívá v tom, že žák musí nakrmit žabu mouchami, které k ní přilétají (obr. 7). V horním poli se vždy objeví věta s vynechaným slovem (v tomto případě předložkou) a každá z much, které letí k žábě, nese jednu z předložek *in*, *on*, *at* nebo *to*. Žák musí žabu šipkami nasměrovat proti správně předložce – mouše dříve, než k němu doletí, a mezerníkem ji sníst. Pokud se mu podařilo sníst správnou mouchu, žába radostně vyskočí do vzduchu a říhne si – tento zvuk se ukázal být pro žáky největší motivací a dávali si záležet, aby skutečně klikli na správnou mouchu. Pokud však žába nestihla sníst mouchu předtím, než k ní doletěla, nebo snědla špatnou mouchu, její reakcí bylo zakrytí očí a kroucení hlavou. Když doletěly všechny mouchy, žákům se zobrazilo celkové hodnocení s vyznačením jejich odpovědí v porovnání se správnými odpověďmi, přičemž nesprávné odpovědi žáků byly vyznačeny červeně (obr. 8). Řekla jsem žákům, že všichni musí tuto hru opakovat tak dlouho, dokud nebudou mít všechny odpovědi správně. Tato instrukce však ani nebyla nutná. Ukázalo se, že i žáci, kteří skončili hru už napoprvé bez chyby, si ji chtěli zahrát znovu, protože je bavila. Nakonec si tedy každý žák zahrál hru přibližně třikrát.

### 3. Hodnotící fáze

Po skončení první hry mě každý žák musel k sobě zavolat, abych se v počítačovém vyhodnocení podívala na počet a typ chyb, které udělal. Každý se postupně dopracoval k bezchybnému výsledku, což nebylo nijak obtížné, protože počítač mu při prvním vyhodnocení ukázal správné odpovědi. V závěru aktivity jsem vyvolala postupně několik žáků a každý z nich přečetl jednu větu se správně dosazenou předločkou a přeložil ji do češtiny. Nakonec jsem pochválila žáky za aktivní práci.

#### c) Reflexe

Jazyková hra měla u žáků velký úspěch, protože byla graficky i zvukově velmi atraktivně zpracovaná a žákům z tohoto hlediska připomínala počítačové hry, které hrají ve volném čase. Z mého pohledu je to nejzdařilejší jazyková hra, jakou jsem zatím na internetu našla. Nebylo zapotřebí žádné motivace v podobě známek, již samotné hraní této hry považovali žáci za odměnu, neboť následovala po náročném procvičování gramatiky ve výukovém programu a žáci se na ni velmi těšili. Všichni pracovali aktivně a s velkým zaujetím. Jejich motivace se ještě zvýšila poté, co objevili zvuk říhnutí, který zazněl, když žába snědla správnou mouchu. Všichni bez výjimky se pak snažili dosáhnout co největšího počtu říhnutí, z hlediska gramatiky tedy správných odpovědí. Opakovaným hraním této jednoduché hry si dostatečně procvičili používání anglických předložek a přitom měli pocit, že si místo učení pouze hrají.

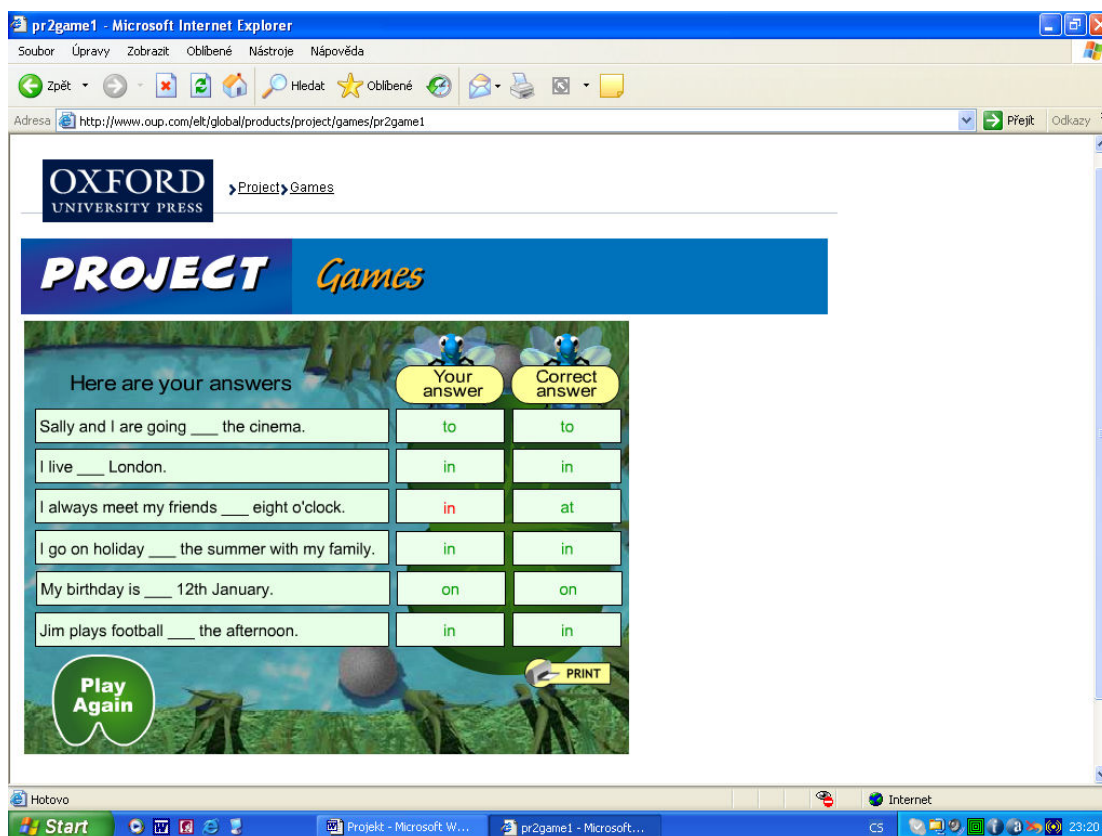
#### d) Závěr

Cíl aktivity byl splněn, žáci si zábavným způsobem procvičili používání anglických předložek.

Obrázek č. 7 – jazyková hra: doplňování předložek in, on, at, to



Obrázek č. 8 – vyhodnocení hry



## 6.5. Aktivita č. 5

Téma: minulý čas prostý, pravidelná a nepravidelná slovesa

Cíl: procvičit psaní sloves v minulém čase prostém

Výstup: žáci by měli být schopni pamatovat si pravidla tvoření minulého času prostého a správně psát tvary pravidelných i nepravidelných sloves

Materiál: osobní počítače připojené na internet, prohlížeč webových stránek

Metoda: samostatná práce žáků v online hře na webové adrese

<http://www.oup.com/elt/global/products/project/games/pr2game3>

Délka: cca 5 - 10 minut

Skupina dětí: žáci 6. ročníku ZŠ

Věk žáků: 11 - 12 let

Jazyková úroveň: začátečníci – mírně pokročilí

Návaznost na učivo: učebnice Project 2, lekce 3B

### a) Pracovní postup

#### 1. Přípravná fáze

- seznámení žáků s aktivitou, motivace
- ústní zopakování pravidel tvoření minulého času prostého
- příprava počítače a otevření internetového prohlížeče
- otevření webové stránky učebnic Project (z oblíbených položek nebo zadáním adresy <http://www.oup.com/elt/global/products/project> )
- výběr sekce Games – Level 2 – Unit 3
- vysvětlení principu a pravidel hry

#### 2. Fáze samostatné práce žáků

- počítačová hra – vpisování tvarů minulého času prostého
- ověření výsledků
- opakování hry v případě nízkého skóre

#### 3. Hodnotící fáze

- individuální hodnocení
- kontrola učitelem
- zpětná vazba a celkové zhodnocení

## b) Popis aktivity

### 1. Přípravná fáze

Oznámila jsem žákům, že si v zábavné hře na internetu procvičí tvoření minulého času prostého. Jako motivaci jsem slíbila malou jedničku každému, kdo ve hře dosáhne skóre alespoň 75%, přičemž hru může po neúspěšném pokusu opakovat. Také jsem na tabuli vytvořila tabulku pro zapsání tří žáků s nejúspěšnějším skóre. Před zahájením práce jsem se žáky ústně zopakovala pravidla tvoření minulého času u pravidelných sloves a také tvary některých nepravidelných sloves, které žáci dosud probrali. Zahrála jsem s nimi rychlou hru „na krále“, kdy jsem řekla infinitiv anglického slovesa a vždy dva žáci soupeřili, kdo z nich řekne rychleji minulý čas tohoto slovesa. Rychlejší postupoval do dalšího kola a takto se postupovalo dále po dvojicích, až nakonec zbyl pouze jeden žák – výherce. Žáci se dožadovali možnosti používat při hře přehled nepravidelných sloves, který mají na zadní straně učebnice. Umožnila jsem jim to, ale současně jsem jim oznámila, že v této hře půjde vedle přesnosti také o rychlost odpovědi a přehled tedy zřejmě nestihnou sledovat. Dále bylo nutné otevřít webové stránky učebnic Project a zde pak oddíl Games. Požadovaná hra se nacházela pod odkazem Level 2, Unit 3. Po načtení hry se zobrazily anglické instrukce, které jsem pro jistotu žákům vysvětlila i česky.

### 2. Fáze samostatné práce žáků

Hra byla situována do městského parku a její princip spočíval v tom, že se jakýsi chlapec procházel okolo dívky sedící s nákupem na lavičce a chtěl na ni udělat dojem. Během cesty napříč obrazovkou pronášel ceduli se slovesem v infinitivu (obr. 9). Úkolem žáků bylo vepsat do okénka minulý čas tohoto slovesa a poté zmáčknout tlačítko enter. Pokud žák napsal minulý čas slovesa správně, dívka vyjádřila chlapci obdivné uznání a žák za to získal body. Pokud jej napsal špatně nebo nestihl zmáčknout enter předtím, než chlapec prošel obrazovkou, dívka se chlapci zasmála a ten zakopl o její tašku. Žák tím přišel o určitý počet bodů. Takto museli žáci napsat postupně dvacet sloves, přičemž výsledky se průběžně zobrazovaly na tabuli za chlapcem. Při práci jsem chodila mezi žáky a sledovala jejich hru. Ukázalo se, že mnohým dělá problém rychlá orientace na klávesnici. Také se ve spěchu dopouštěli mnoha překlepů, což jim zbytečně snižovalo skóre, a



mnozí kvůli tomu neváhali několikrát hru přerušit a začít ji raději znovu od začátku. Po skončení hry si pak mohli žáci prohlédnout hodnocení s konečným skóre, s přehledem všech sloves a vyznačením chybných odpovědí červeně (obr. 10). Většinou si bez většího pobízení hru rádi zopakovali a soupeřili mezi sebou o dosažení co nejvyššího skóre.

### 3. Hodnotící fáze

K počítačovému hodnocení mě každý žák musel zavolat nezávisle na tom, jak vysokého dosáhl skóre. Rozebrala jsem s ním individuálně chybné odpovědi, přičemž jsem se snažila odlišit překlepy od skutečných chyb, kdy žák např. utvořil minulý čas nepravidelného slovesa jako by se jednalo o sloveso pravidelné. V závěru aktivity jsem žáky upozornila na chyby, které jsem vyzorovala nejčastěji. Nejlepší výsledky jsem průběžně vpisovala do tabulky vítězů na tabuli a nakonec proběhlo jejich konečné vyhlášení.

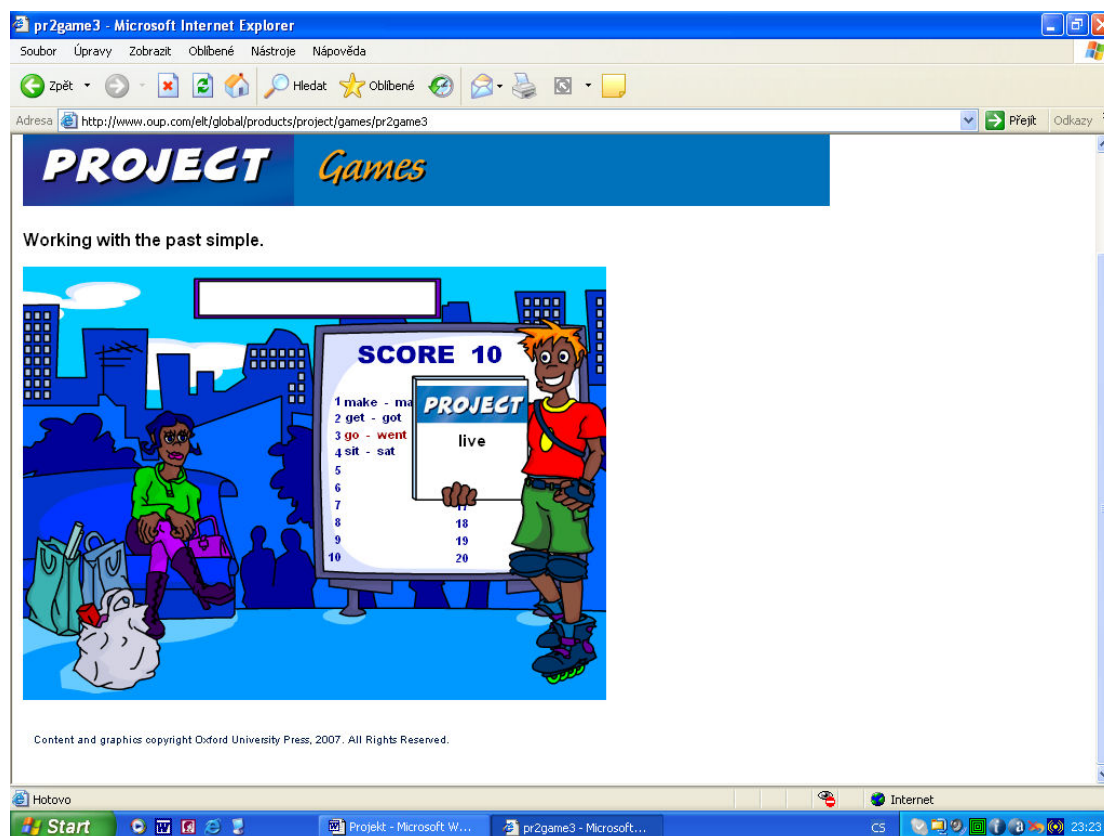
#### c) Reflexe

Žáci pracovali velmi aktivně, líbil se jim motiv i grafické zpracování hry. V průběhu hry se ukázalo, že žákům dělá problémy více než tvoření minulého času psaní na klávesnici, což některé žáky odrazovalo od práce. V této hře nebylo bohužel možné zadat si pomalejší tempo. Mnozí žáci dosáhli nízkého skóre jen proto, že neuměli dostatečně rychle vyhledat písmenka potřebná k napsání slova. Naopak zvýhodnění byli žáci, kteří se na klávesnici orientují bez problémů a jsou zvyklí rychle psát. Po opakování hry se ale zlepšila orientace žáků v klávesnici a dosahovali lepších výsledků. Při této hře byl tedy splněn i cíl mimojazykový, a to zlepšení dovednosti psaní na klávesnici.

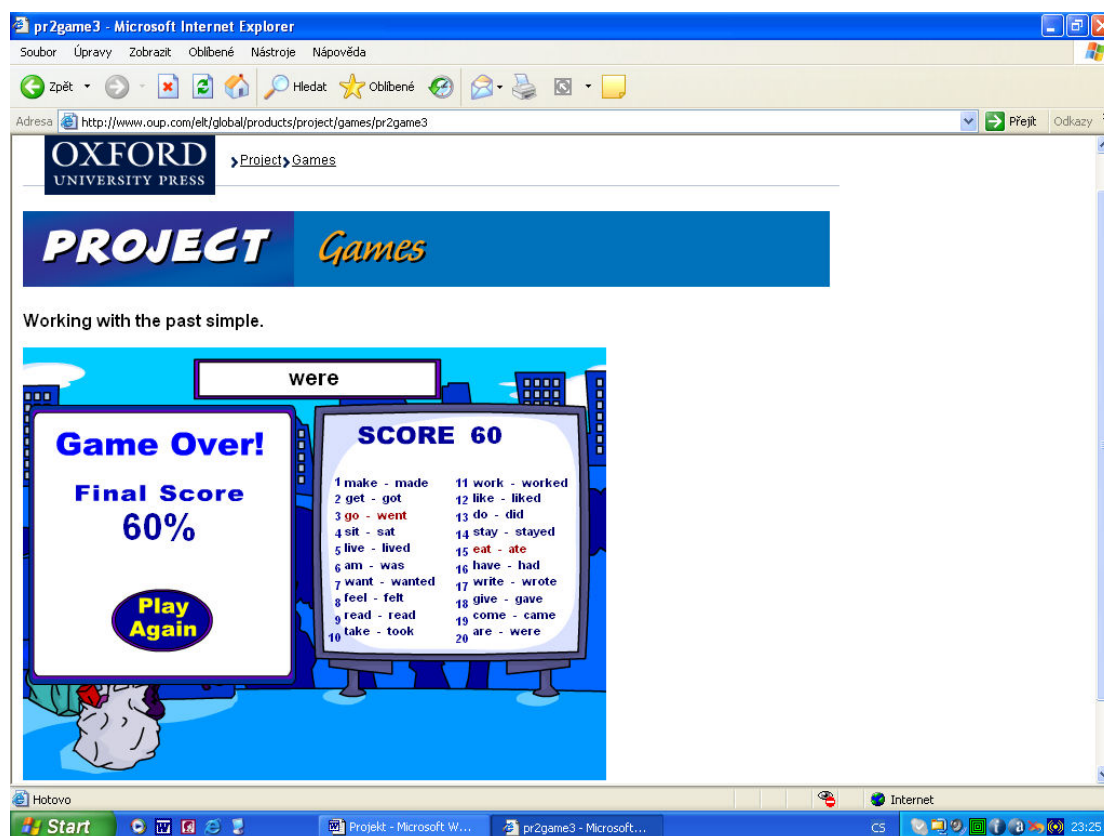
#### d) Závěr

Cíl aktivity byl splněn, žáci si zábavným způsobem procvičili tvoření minulého času prostého.

Obrázek č. 9 – jazyková hra: psaní sloves v minulém čase



Obrázek č. 10 – vyhodnocení hry



## 7. Zhodnocení projektu

Hodnocení projektu vycházelo ze tří základních zdrojů, a to z mé vlastní reflexe, z vyhodnocení aktivit a z výsledků dotazníku, určeného pro děti, které byly účastníky projektu.

### 7.1. Vlastní reflexe

Na základě pozorování žáků hodnotím jejich práci s počítačem jako aktivní a samostatnou. Žáci sami hledali řešení pro vypracování úkolů, po upozornění počítačem opravovali případné chyby a mnohdy byli ochotní vypracovat stejné cvičení vícekrát za účelem dosažení lepšího výsledku. Byli většinou schopni si nalézt řešení sami, a samostatně také postupovali, moje vysvětlení si vyžadovali pouze u ovládání nových cvičení či her. Výuku s počítačem přijímali s nadšením a tím se i zvyšovala jejich motivace k učení se anglické gramatice. Žáci na počítačích pracovali ochotněji než při klasické hodině anglického jazyka, považují tedy čas strávený prací na počítači za efektivně využitý. Díky aktivní práci žáků byl splněn cíl intenzivního procvičení příslušných gramatických jevů. K intenzitě procvičení gramatiky přispělo především to, že žáci do tohoto procesu zapojovali více smyslů. Hmatem ovládali počítačovou myš, řešili úkoly pomocí vizuálních podnětů v interaktivních cvičeních a v programu Terasoft Angličtina měli možnost ze sluchátek vnímat výslovnost rodilého mluvčího. Neméně významná byla i okamžitá zpětná vazba, žáci se znovu ke gramatickému jevu vraceli, museli pochopit příčinu neúspěchu. K práci byli žáci motivováni i odměnou v podobě zapsání nejlepších výsledků na tabuli a udělení malých jedniček, mohla se zde tedy uplatnit jejich zdravá soutěživost, kdy zdatnější žáci soupeřili mezi sebou o nejlepší výsledek. Aktivně pracovali i slabší žáci, kteří si v programu často volili pomalejší tempo práce. Volba tempa tak umožnila i těmto žákům pracovat v rámci svých možností a navíc měli pocit, že mohou o sobě sami rozhodovat a podílet se na tom, aby zvýšili své šance na úspěch. I tito žáci tak mohli získat dobrou známku. Z aktivit žáky nejvíce zaujaly didaktické hry (viz Aktivita č.4 a Aktivita č.5), které chtěli hrát opakovaně.

## **7.2. Vyhodnocení aktivit**

Žáci vždy dostali okamžitou zpětnou vazbu v podobě počítačového vyhodnocení, které jsem následně zhodnotila i já a s žáky probrala případné chyby. Toto vyhodnocení se týkalo jak samotných gramatických cvičení, tak i testů, které následovaly. Výsledky jednotlivých žáků se samozřejmě lišily, i slabší žáci však byli schopni dosáhnout uspokojivých výsledků a úkol splnit. Nejjednoduššími byly pro žáky aktivity, při nichž byl procvičován pouze jeden gramatický jev. V těchto aktivitách prokázali, že si gramatiku zapamatovali, porozuměli pravidlům a dokázali je použít i v jiném kontextu. Složitějšími se ukázaly cvičení, při kterých žáci museli propojit více gramatických pravidel a přemýšlet o jejich vhodném použití, např. dosazovat správně do vět minulý čas prostý či průběhový. Rovněž byla pro žáky složitější cvičení obsahující novou látku, kterou dosud neměli zafixovanou. Proto, aby byly děti schopné použít gramatiku v jiném kontextu, ať už v jiných větách, nebo v jiném typu cvičení, musely náležitě porozumět užití gramatického jevu. Celkově se však ukázalo, že vždy došlo k výraznému zlepšení výsledků, pokud žáci vypracovali cvičení opakovaně, byť s jinými větami. Variabilita, interaktivita a motivační charakter cvičení na počítači tedy přispívá k lepšímu porozumění a využití anglické gramatiky.

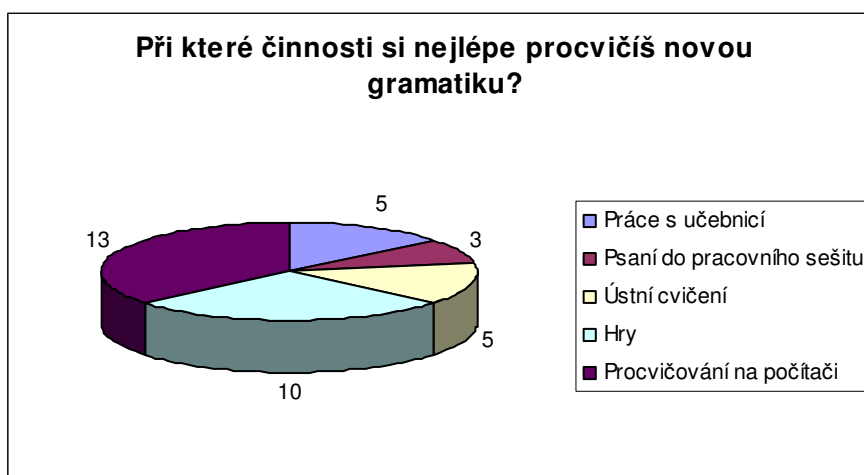
## **7.3. Vyhodnocení dotazníku pro žáky**

Cílem dotazníku bylo zjistit názor žáků na efektivní a preferované způsoby procvičování gramatiky a zejména pak na efektivitu i oblibu různých aktivit v rámci práce s počítačem. K průzkumu jsem na konci projektu vybrala skupinu angličtinářů ze třídy 8.B, ve které vyučuji anglický jazyk již 3. rokem. V osmém ročníku byla nově navýšena hodinová dotace pro výuku anglického jazyka ze 3 na 4 vyučovací hodiny týdně, mám zde tedy větší možnost praktikovat výuku s počítačem než v jiných třídách. Dále jsem zohlednila i fakt, že tato skupina je nejpočetnější a získám tedy větší množství názorů než jinde. Ve skupině je 20 žáků, z toho 15 chlapců a 5 dívek. Jedna dívka se však kvůli dlouhodobé nemoci vyplňování dotazníku nezúčastnila. Velký počet chlapců ve třídě je způsoben tím, že se jedná o sportovní třídu se zaměřením na fotbal.

Dotazník obsahoval celkem 6 otázek, viz příloha. První dvě otázky se zaměřovaly na procvičování gramatiky všeobecně a měly zjistit, při kterých činnostech si žáci novou gramatiku dle svého subjektivního hodnocení nejlépe procvičí a dále které

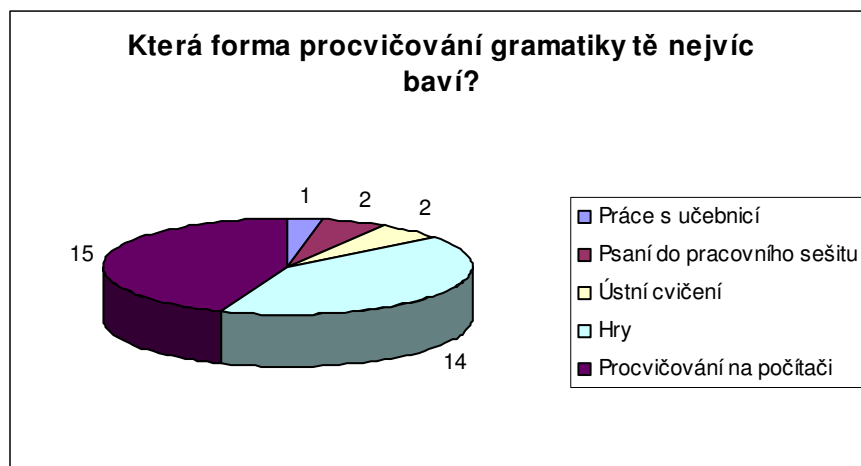
činnosti je nejvíce baví. Procvičování na počítači jsem ve výčtu činností záměrně dala až na poslední místo, aby si žáci nemysleli, že jim tuto odpověď podsouvám. Další otázky se již týkaly pouze procvičování s počítačem a žáci zde měli opět z několika možností vybrat činnosti, při kterých si novou gramatiku nejlépe procvičí a také nejvíce preferované činnosti. Dále jsem zjišťovala, zda si žáci myslí, že napíší test z gramatiky lépe, pokud si látku nejprve procvičí na počítači. V poslední otázce jsem se ptala, zda si žáci procvičují anglickou gramatiku na počítači i doma, a pokud ano, jakým způsobem. Při zadávání dotazníku jsem žákům zdůraznila, aby si důkladně přečetli zadání každé otázky a nezaměňovali zejména užitečnost (otázky 1, 3) a oblíbenost (otázky 2, 4) uvedených aktivit. Vyhodnocení jednotlivých oblastí dotazníku je uvedeno níže.

### Efektivní aktivity k procvičování gramatiky



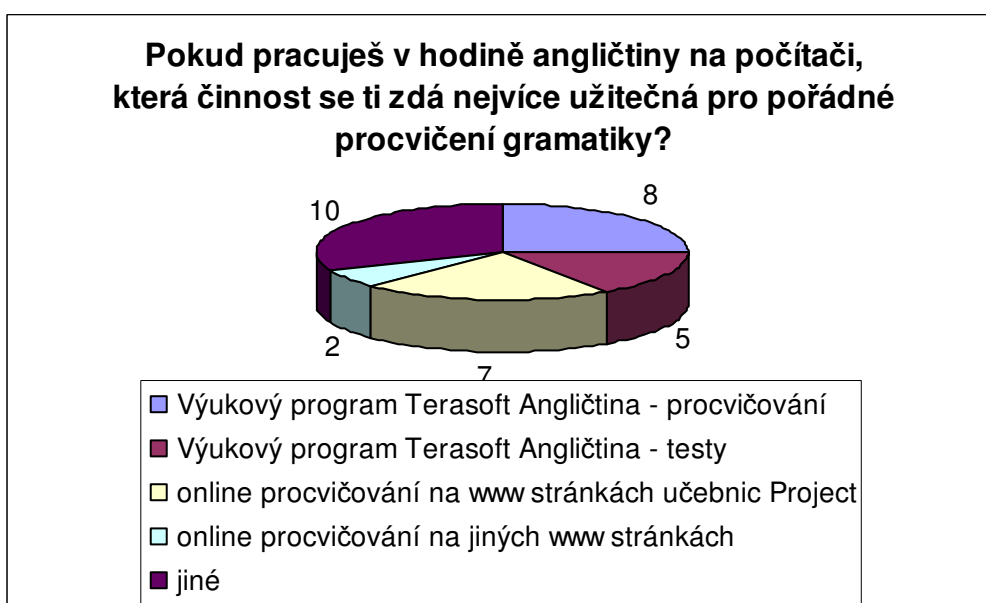
Žáci se domnívají, že nejlépe si novou gramatiku procvičí formou procvičování na počítači (13 hlasů) a jazykových her (10 hlasů). Na třetím místě se umístila práce s učebnicí spolu s ústními cvičeními (5 hlasů) a nejméně hlasů získalo psaní do pracovního sešitu (2). To ukazuje, že žáci sami jsou si vědomi možnosti efektivního procvičení gramatiky, které jim počítač umožňuje. Sami posléze při ústním rozhovoru přiznali, že v hodinách strávených v počítačové učebně pracují aktivněji než v klasických hodinách, protože jim vyhovuje možnost individuálního tempa práce a okamžité zpětné vazby, kterou jim počítač poskytuje.

## Oblíbené aktivity k procvičování gramatiky



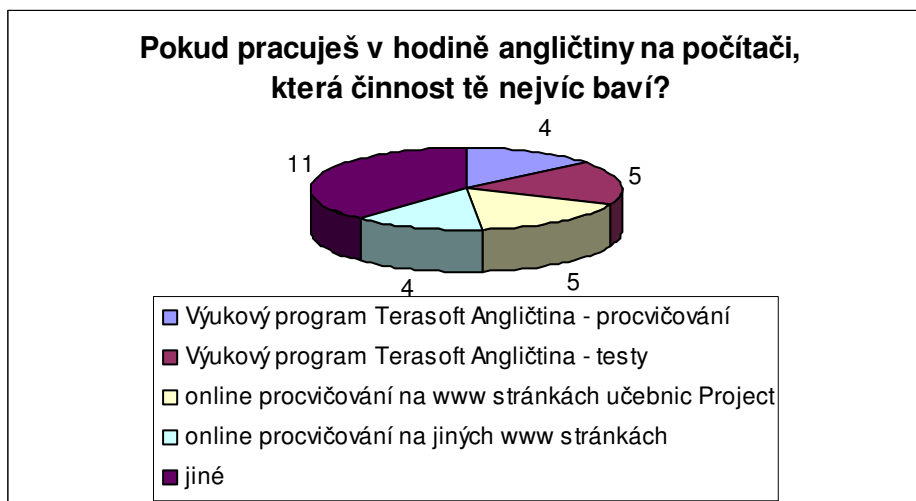
Procvičování na počítači se těší značné oblibě stejně jako jazykové hry (15, resp. 14 hlasů). Ostatní činnosti, např. práce s učebnicí či písemná a ústní cvičení žáky příliš nebaví, o čemž svědčí i počet hlasů, které dostaly. Dva žáci preferují psaní do pracovního sešitu a ústní cvičení a pouze jeden žák uvedl, že ho baví práce s učebnicí. Z výsledků vyplývá, že počítače a hry jsou nejoblíbenější činností motivující žáky k aktivní práci a tím i přispívají ke zlepšení celkového pozitivního vztahu k výuce anglického jazyka.

## Typy aktivit k procvičování gramatiky



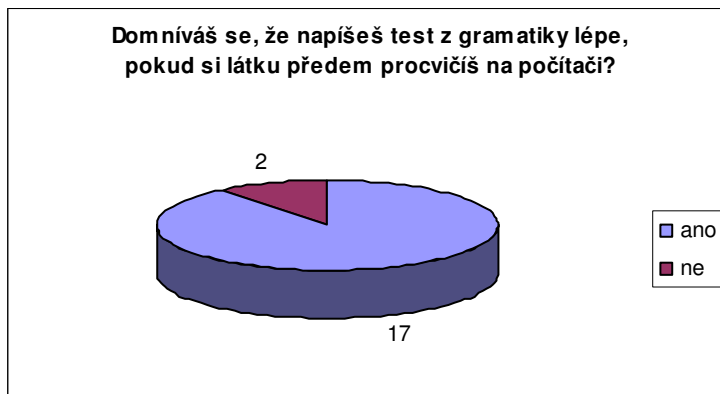
Nejvíce hlasů získala kolonka „jiné“ (10) a žáci konkrétně uváděli různé počítačové hry a chat. Na dalších místech se umístil výukový program Terasoft Angličtina – procvičování (8 hlasů) a online procvičování na www stránkách učebnic Project (7 hlasů). Nejméně užitečné pro procvičování gramatiky se žákům zdají testy v programech Terasoft (5 hlasů) – zřejmě proto, že se již jedná o test a nikoli o procvičování, a dále online procvičování na jiných webových stránkách (2 hlasy), které však v hodinách příliš nevyužíváme a je tedy možné, že si žáci při vyplňování dotazníku nemohli žádnou konkrétní stránku vybavit.

### Oblíbené aktivity na počítači



Žáky jednoznačně nejvíce baví počítačové hry (11 hlasů), uváděli i konkrétní názvy. Převažovala hra Counter Strike, která se nyní těší oblibě u většiny žáků všech věkových skupin. Jedná se o střílečku, ve které je angličtina aktivně používána v instrukcích a ovládání hry, nejedná se však o hru jazykovou. Na druhém místě se umístily shodně testy v programu Terasoft a online procvičování na stránkách učebnic Project (po 5 hlasech) a jen o bod méně získalo procvičování v programu Terasoft a procvičování na jiných webových stránkách.

## Příprava na test



Téměř všichni žáci se domnívají, že napíše písemný test z gramatiky lépe, pokud si látku předem procvičí na počítači. Tento názor nesdílí pouze dva žáci. Z toho vyplývá, že žáci sami jsou si vědomi efektivity počítačového procvičování, protože se jim v praxi opakovaně stalo, že po takovém procvičení dosáhli v písemné prověrce lepšího výsledku, než je vzhledem k jejich ostatním známkám běžné.

## Samostatná práce na počítači



Převážná většina žáků uvedla, že doma si anglickou gramatiku na počítači nepochvičují. Tři žáci, kteří odpověděli kladně, uváděli jako formu procvičování počítačové hry, dopisování nebo chat v angličtině a čtení anglických webových stránek.

Z vyhodnocení dotazníku vyplynulo, že žáci považují procvičování gramatiky na počítači za nejužitečnější formu procvičování. Současně je aktivita s počítačem i nejvíce



baví, což je silný motivační prvek pro výuku. V praxi to znamená, že při procvičování na počítači aktivně a rádi pracují, protože v tom vidí smysl a úkoly plní ochotně nejen proto, že to chce učitel, ale zejména proto, že to i oni považují za užitečné pro zvládnutí nové látky. To potvrzují i svým přesvědčením, že test z gramatiky napíše lépe, pokud si látku předem procvičí na počítači. Domnívám se však, že u otázky č.3 žáci i přes moje upozornění zaměňovali užitečnost s oblíbeností – po vyhodnocení dotazníku neuměli odpovědět na otázku, jak si např. při střílečích hrách, které v odpovědi uváděli, procvičují anglickou gramatiku. Uvědomili si, že sice angličtinu k ovládnutí hry používají, ale pokud si potřebují procvičit např. předpřítomný čas, bude mnohem užitečnější procvičit si jej cíleně ve výukovém programu nebo na internetu ve cvičení k tomu určeném. Dále z dotazníku vyplynulo, že většina žáků si procvičuje gramatiku na počítači pouze ve škole, někteří dokonce počítač ani doma nemají. Potvrdilo se tedy, že cílené procvičování gramatiky na počítači se uskutečňuje především ve školním prostředí a záleží na zvážení každého učitele, jakou roli mu přisoudí a kolik času mu bude věnovat.

## **8. Závěr**

Práce vycházela z předpokladu, že počítače mohou zdokonalovat proces učení i vyučování a přispívat k rozvoji nejrůznějších dovedností žáků, pokud jsou splněny všechny předpoklady pro úspěšné a efektivní využívání počítačů ve výuce. Mezi ně patří kromě dostatečného materiálního vybavení a počítačové gramotnosti učitele i správná metodika výuky a motivace učitele k zavádění nových výukových postupů. Cílem práce bylo popsat možnosti využití počítače při výuce anglického jazyka na základní škole, konkrétně při procvičování gramatiky, a dále ověřit hypotézu, zda práce s počítačem v hodinách anglického jazyka může u žáků přispět k lepšímu porozumění a využití gramatiky, ke zvýšení jejich motivace k učení a tím i k posílení jejich pozitivního vztahu k výuce tohoto jazyka.

Výzkum tuto hypotézu potvrdil. Z žakovského dotazníku i mé reflexe vyplynulo, že využití počítačů při procvičování gramatiky je u žáků velmi oblíbené a působí na ně jako silný motivační prvek. Žáci práci s počítačem preferují před jinými činnostmi a přikládají jí i největší význam z hlediska prospěšnosti v procesu učení. Na počítači pracují aktivně a samostatně. Velkou výhodou je skutečnost, počítačové programy jim

umožňují individuální tempo práce, čehož žáci využívají. Současně je tato práce pro ně přínosná a dochází při ní k intenzivnímu procvičování tvoření a používání probíraných gramatických jevů a tím i k lepšímu porozumění anglické gramatice. To je podloženo nejen mým vlastním pozorováním, ale i dosaženými pokroky žáků při zpracování zadaných úkolů a jejich subjektivním přesvědčením, že uspějí při písemném testu z gramatiky lépe, pokud si látku předem procvičí na počítači. Z toho vyplývá, že žáci vidí v procvičování smysl, čímž je dále podporována jejich vnitřní motivace k učení. Výhodou je i okamžitá zpětná vazba, kterou jim počítač poskytne, aniž by je však přitom jakkoli odsuzoval. Žáci jsou tedy povzbuzováni k samostatné práci, mají možnost poučit se z chyb a v případě potřeby cvičení zopakovat, protože pracují individuálně. V oblasti procvičování anglické gramatiky díky tomu dochází nejen k lepšímu porozumění jednotlivým prvkům gramatiky, ale i ke „zpevnění, procvičení a prohloubení nabytých znalostí“ (Nezvalová, 1995, s.78).

Z reakcí žáků i z mého posouzení nabídky výukových programů a cvičení na internetu však dále vyplývá, že žáky přestávají uspokojovat klasicky zpracované programy, kde gramatiku procvičují formou jednotlivých cvičení. Uvítali by možnost opravdové hry na způsob těch, které s oblibou hrají na počítači ve volném čase – toto vyjádřili i v dotazníku. Myslím si, že pokud by procvičování gramatiky bylo zakomponováno do didaktické počítačové hry formou plnění nejrůznějších úkolů a hra by navíc byla atraktivně graficky zpracována, umožňovala přechody do vyšších úrovní a i jinak vykazovala znaky moderní počítačové hry, motivace a aktivita žáků by se tím ještě zvýšila. Toto je však výzva pro výrobce počítačových programů, která zcela přesahuje možnosti učitele.

I ten však má při výuce s počítačem nezastupitelnou roli, do níž patří zejména správné metodické vedení hodiny a poskytování zpětné vazby žákům. Za těchto okolností pak přiměřeně častým používáním počítačů ve výuce může žákům proces učení nejen zpříjemnit, ale i zefektivnit. Počítače by rozhodně měly být součástí moderní výuky.

## Seznam literatury

- Franců, M.: *Výuka jazyků na internetu*. Computer Press, Praha 2001.
- Gower, R.; Philips, D.; Walter, S.: *Teaching Practice Handbook*. Heinemann, London 1995.
- Harmer, J.: *Teaching and Learning Grammar*. Longman, London 1991.
- Harmer, J.: *The Practice of English Language Teaching*. Longman, London 2000.
- Hedge, T.: *Teaching and Learning in the Language Classroom*. Oxford, London 2000.
- Hutchinson, T.: *Project 1, 2, 3, 4 – Student's book, Workbook, Teacher's book*. Oxford University Press, Oxford, 2001.
- Jones, M.; Fortescue, S.: *Using Computers in the Language Classroom*. Longman, London 1987.
- Krobotová, M.: *Hodnocení žáků při práci s počítačovými programy*. In: Konference o současných a celosvětových otázkách alternativního školství. UP, Olomouc 1996.
- Nezvalová, D.: *Pedagogika pro učitele. Část první – Kapitoly z obecné didaktiky*. Vydavatelství Univerzity Palackého v Olomouci, Olomouc, 1995.
- Růžička, O.: *Internet pro učitele*. Computer Press, Praha 2001.
- Řezníček, P.: *Internet pro studenty*. Computer Press, Praha 2001.
- Slavík J.; Novák J.: *Počítač jako pomocník učitele*. Portál, Praha 1997.
- Sperling, D.: *Dave Sperling's Internet Guide*. Prentice Hall Regents, Upper Saddle River 1998.
- Thornbury, S.: *How to Teach Grammar*. Longman, London 2000.
- Ur, P.: *A Course in Language Teaching*. Cambridge University Press, Cambridge 1996.
- Ur, P.: *Grammar Practice Activities*. Cambridge University Press, Cambridge 1988.

## Internetové zdroje

- Augusta, F.: *Učitelé, počítače a gramotnost*. 21.2.2006. Dostupné na WWW: <http://www.ceskaskola.cz/ICTveskole/Ar.asp?ARI=102682&CAI=2129>
- Earle, R.S.: *The Integration of Instructional Technology into Public Education: Promises and Challenges*. Dostupné na WWW: <http://bookstoread.com/etp/earle.pdf>
- <http://kaj.upol.cz/extras/compseminarmain.htm>
- <http://www.fi.muni.cz/ICT4ELT/>
- <http://www.cojeco.cz>
- <http://www.oup.com/elt/global/products/project/>
- <http://www.rvp.cz>
- <http://www.terasoft.cz/index2.htm>
- *Longman Dictionary of Contemporary English Online* (Longman). Dostupné na WWW: <http://www.ldoceonline.com>
- Neumajer, O.: *Jak integrovat ICT do vzdělání*. 11.5.2006. Dostupné na WWW: <http://www.ceskaskola.cz/ICTveskole/Ar.asp?ARI=102884&CAI=2129>

- 1. Při které činnosti si nejlépe procvičíš novou gramatiku? Zakroužkuj nejvýše dvě:**
  - a) práce s učebnicí
  - b) psaní do pracovního sešitu
  - c) ústní cvičení
  - d) hry
  - e) procvičování na počítači
  
- 2. Která forma procvičování gramatiky tě nejvíc baví? Zakroužkuj nejvýše dvě:**
  - a) práce s učebnicí
  - b) psaní do pracovního sešitu
  - c) ústní cvičení
  - d) hry
  - e) procvičování na počítači
  
- 3. Pokud pracuješ v hodině angličtiny na počítači, která činnost se ti zdá nejvíce užitečná pro pořádné procvičení gramatiky? Zakroužkuj nejvýše dvě:**
  - a) výukový program Terasoft Angličtina - procvičování
  - b) výukový program Terasoft Angličtina - testy
  - c) online procvičování na www stránkách učebnic Project (Oxford)
  - d) online procvičování na jiných www stránkách
  - e) jiné – uveď: \_\_\_\_\_
  
- 4. Pokud pracuješ v hodině angličtiny na počítači, která činnost tě nejvíc baví? Zakroužkuj nejvýše dvě:**
  - a) výukový program Terasoft Angličtina - procvičování
  - b) výukový program Terasoft Angličtina - testy
  - c) online procvičování na www stránkách učebnic Project (Oxford)
  - d) online procvičování na jiných www stránkách
  - e) jiné – uveď: \_\_\_\_\_
  
- 5. Domníváš se, že napíšeš test z gramatiky lépe, pokud si látku předem procvičíš na počítači? Zakroužkuj:**
  - a) ano
  - b) ne
  
- 6. Procvičuješ si anglickou gramatiku na počítači i doma?**
  - a) ano – uveď jak: \_\_\_\_\_
  - b) ne